**© 2004 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Developed by JoWooD Ebensee. All rights reserved.**

ROTRANSPOR0003Man

TRANSPORT GIANT

MANUAL

Índice

Instalación **5**
Inicio del juego **5**
Información técnica **5**
Soporte técnico y servicio de atención al cliente **6**
Línea directa 6
Sugerencias prácticas, recomendaciones y solicitudes **6**
Actualizaciones del juego 6
Introducción **7**
Transporte 7
Juego continuo 7
Campañas 7
Industrias 8
Ciudades 9
Menú principal **9**
Continuar partida 10
Cargar partida 10
Campaña 10
Juego continuo **11**
Jugadores 13
Configuración 14
Lista de los mejores 14
Créditos 14
Salir del juego 14
Logotipo del jugador 15
Saldo 15
Fecha 15
Línea de información 15
Velocidad de partida 15
Acercar / Alejar zoom 16
Mostrar / ocultar árboles 16
Mostrar / ocultar edificios 16
Mostrar / ocultar señales 16
Mostrar / ocultar símbolos de carga 17
Mostrar / ocultar símbolos de jugadores 17
Mostrar / ocultar colores de los jugadores 17
Mostrar / ocultar mapa de perspectiva general 17
Depósito de vehículos 17
Programa 18
Construcción 18
Ampliación 18
Lista de rutas 18
Lista de edificios 18
Estadísticas 18
Información 18
Demolición 19
Extras 19
Rutas de transporte **19**
Desplazamiento en el entorno de juego 19
Búsqueda de edificios 20
Medios de transporte 20
Construcción de una estación de tren 21
Construcción correcta de una estación de tren 22
Rotación de la estación de tren 22
Deshacer 23
Colocación de vías 23
Colocación de curvas 23
Depósitos de agua 23
Puentes 24
Túneles 24
Fin de la sección de construcción 24
Conexión de las vías 25
Plataformas de vías adicionales 25
Aumento de la longitud de la estación de tren 26
Reparación 26
Depósitos de agua 27
Grúa de carga 27
Almacén 27
Almacenamiento refrigerado 27
Quiosco, restaurante y hotel 27
Modernización de una estación de tren 28
Gastos e ingresos de las estaciones de tren 28
Depósito de vehículos 28
Compra de vehículos 29
Vehículos del depósito 29
Venta de vehículos 30
Programa 30
Creación del programa 30
Tracción múltiple 31
Destinos del programa 31
Cambio de ruta del vehículo 31
Carga y descarga de mercancías 32
Transporte postal y de pasajeros 33
Carga de vehículos 34
Eliminación de estaciones del programa 34
Inserción de estaciones 34
Tiempo de espera de carga completa 34
Tiempo de espera de descarga completa 35
Espera en la estación 35
Confirmación del programa 35
Cancelación de cambios en el programa 35
Cambio del programa 35
Cambio de nombre de ruta 35
Clonación de ruta 36
¿Qué beneficios puedo obtener? **36**
Lista de rutas 36
Lista de edificios 37
Saldo 37
Diagrama de ingresos y gastos 38
Información de la empresa 38
Adquisición de empresas de la competencia 38
Lectura de mensajes antiguos 38
Información de vehículos 39
Información de edificios 39
Información de ciudades 40
Transporte de pasajeros **40**
Transporte postal 40
Precios de transporte **40**
Información adicional **41**

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria

Homepage JoWooD: www.jowood.com
Homepage „Transport Gigant": www.transportgiant.com

© 2004 by JoWooD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Developed by JoWooD Ebensee. All rights reserved.

Información de seguridad
Ataques fotosensibles
Un pequeño porcentaje de personas pueden sufrir ataques al visualizar ciertas imágenes, como luces parpadeantes o dibujos que pueden aparecer en los videojuegos. Incluso aquellas personas que no tengan historial de ataques o epilepsia pueden padecer una afección no diagnosticada que puede causar ataques epilépticos fotosensibles mientras se mira un videojuego. Estos ataques pueden presentar una gran variedad de síntomas entre los que se incluyen: aturdimiento, visión alterada, tics oculares o faciales, sacudidas de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Los ataques también pueden provocar pérdida de conciencia o convulsiones que pueden causar lesiones si el paciente se cae o se golpea con los objetos cercanos. Si padeces alguno de estos síntomas, deja de jugar inmediatamente y consulta a tu médico. Los padres deberán vigilar a sus hijos y preguntarles por los síntomas enumerados más arriba. Los niños y los adolescentes son más propensos que los adultos a sufrir estos ataques. El riesgo de padecer ataques epilépticos fotosensibles se puede reducir sentándose lejos de la pantalla de la televisión, utilizando una pantalla más pequeña, jugando en una habitación bien iluminada y no jugando cuando se tiene sueño o se está cansado. Si algún familiar tuyo o tú mismo tenéis un historial de ataques o epilepsia, consulta a un médico antes de jugar.

Soporte técnico y atención al cliente
Si experimentas problemas técnicos durante la instalación del software o te quedas atascado en mitad del juego y no sabes qué hacer después, nuestro personal de la línea de información estará encantado de ayudarte. Antes de contactar con nuestro Soporte Técnico, ten por favor a punto lo siguiente:

Instalación
Enciende el equipo e inicia Windows.

Cierra todas las aplicaciones que se estén ejecutando.

Introduce el CD 1 de TransportGiant en la unidad de CD-ROM.

El programa de instalación se inicia automáticamente en unos segundos si la función de reproducción automática está activada.

Si el programa de instalación no se inicia automáticamente, la función de reproducción automática está desactivada. En ese caso, haz doble clic en el icono de CD-ROM del escritorio y, a continuación, en el icono setup.exe.

Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla para instalar el juego.

Inicio del juego
Para iniciar el juego, haz doble clic en el icono de TransportGiant del escritorio.

También puedes iniciar el juego desde el menú Inicio de Windows.

Asegúrate de que el CD 1 de TransportGiant se encuentra en la unidad de CD-ROM al iniciar el juego.

Información técnica
Te recomendamos que cierres todas las aplicaciones y programas de segundo plano que se estén ejecutando antes de iniciar el juego.

Algunos salvapantallas pueden ocasionar problemas con los gráficos e imágenes del juego. En ese caso, debes desactivar el salvapantallas antes de iniciar el juego.

Tienes la posibilidad de cambiar a otras aplicaciones durante el juego. Algunas tarjetas gráficas no admiten esta función y pueden no mostrar los gráficos del juego correctamente. Te recomendamos salir del juego si deseas ejecutar otras aplicaciones.

Si surgen problemas de visualización del juego, asegúrate de que el controlador de la tarjeta gráfica está actualizado. Por regla general, puedes conseguir la última versión del controlador en la página del fabricante de la tarjeta gráfica.

Sugerencias prácticas, recomendaciones y solicitudes
¿Qué opinas de este juego? ¡Nos gustaría saberlo! Si deseas ponerte en contacto con nosotros, puedes enviar un correo electrónico a: jowood@jowood.com

Actualizaciones del juego

Visita el sitio web de TransportGiant para obtener información actualizada y muchas más cosas.
Además, en el sitio web puedes acceder a los foros de discusión, donde puedes intercambiar opiniones e información con otros jugadores.

http://www.transportgiant.com

Introducción

Transporte

La palabra transporte forma parte del nombre del juego. La acción gira en torno al transporte de mercancías y de pasajeros. Dado que la industria del transporte es en realidad la única posibilidad de ganar dinero, tu objetivo será establecer la infraestructura de una red de transporte. A diferencia de otros juegos como IndustryGiant 2, no tendrás que ocuparte de la producción ni de la venta de las mercancías. De hecho, lo único que tienes que hacer es recoger las mercancías o los pasajeros en una ubicación y llevarlos a otra cuando sea requerido. Obtendrás un precio de transporte determinado en función de la distancia recorrida, que puede variar tanto como los productos transportados. Es tan fácil como parece. No obstante, si deseas establecer un sistema de transporte amplio y eficaz, deberás resolver un complicado rompecabezas.

Juego continuo

En TransportGiant dispones de varios modos de juego entre los que elegir. Uno de estos modos es el llamado Juego continuo. Se llama Juego continuo porque en este modo puedes jugar sin parar hasta el año 9000. Sin embargo, las mejoras técnicas se acaban en el año 2050. A partir de entonces, no recibirás ningún vehículo o mercancía para su transporte y la economía seguirá avanzando o retrocediendo en función de las fluctuaciones económicas. En el modo Juego continuo puedes fijar el año de inicio de tu carrera como magnate del transporte. No obstante, nos gustaría señalar que el inicio del juego en años posteriores no facilita necesariamente el desarrollo de la acción. En este modo no te enfrentas a una auténtica misión u objetivo de juego. Puedes retirarte del mundo de los negocios en cualquier momento si consideras que has hecho todo cuanto deseabas. Obtendrás una puntuación que te permitirá evaluar tus habilidades en comparación con logros anteriores o con otros jugadores. Sin duda, cuanto más dinero ganes y más rápidamente lo hagas, mejor será tu puntuación.

Campañas

En el modo Campaña todo es distinto. Si has decidido jugar en este modo, tienes la posibilidad de jugar dos campañas distintas con siete misiones cada una. Los objetivos que debes cumplir se establecen claramente en las misiones. Además, la acción comienza en un año predeterminado y dispones de un tiempo limitado para cumplir los objetivos. Los objetivos que debes cumplir en las misiones no son siempre los mismos. Por consiguiente, puede que en una misión tengas que ganar una determinada cantidad de dinero y que en otra debas entregar materias primas en una obra para que se pueda construir un edificio.

Sólo puedes iniciar una misión consecutiva si has completado con éxito la anterior. Sin embargo, puedes cumplir las misiones tantas veces como desees.

Industrias

Como hemos mencionado anteriormente, todos los tipos de industria del juego son tan sólo los medios para lograr un fin. No son más que proveedores de mercancías o receptores de productos.
Una de tus principales actividades será ubicar estas industrias para conectarlas y abastecerlas mediante una red de transporte.

Vamos a utilizar un ejemplo sencillo para aclarar la situación. En mitad del bosque hay un almacén de leña que produce troncos: puedes transportar estos troncos a un aserradero. Obtendrás un precio de transporte determinado por entregar los troncos. El aserradero recibe la materia prima y puede producir tablas con los troncos que has transportado. En caso de que haya una carpintería cerca, puedes aprovechar la ocasión para transportar las tablas a dicha carpintería. No obstante, no tienes que optar necesariamente por esto último. Tú tienes el poder de determinar el grado de complejidad y amplitud de tu red de transporte.

Hay tres tipos distintos de industria en TransportGiant. En el ejemplo anterior, hemos presentado dos de estas industrias. El almacén de leña pertenece a la categoría de proveedores de materia prima. Este tipo de industria produce sus propias materias primas y el jugador no tiene que interactuar. Algunos ejemplos adicionales son todos los tipos de minas o canteras. No puedes entregar las mercancías a estas industrias por la sencilla razón de que no necesitan nada.

Las empresas agrícolas también son proveedores de materias primas. Producen sin necesidad de que intervenga el jugador. No obstante, aceptan la entrega de determinados productos. Por consiguiente, puedes tener una influencia positiva en la producción de fruta si entregas fertilizantes a una plantación de árboles frutales. Asimismo, las granjas avícolas pueden producir mayor cantidad de huevos si las abasteces de maíz.

El aserradero que hemos mencionado anteriormente pertenece a la categoría más común. Estas industrias necesitan determinados productos para producir sus mercancías. Por lo tanto, no empiezan a producir hasta que el jugador ha entregado los productos necesarios.
Por lo que respecta a la gestión, siempre puedes preparar un vagón de productos procesados con un vagón de materias primas. En el ejemplo anterior, esto significa que el aserradero produce un vagón de tablas con un vagón de troncos.

Las industrias a las que puedes transportar productos que no producen nada son menos frecuentes. Al menos nada que se pueda transportar a ningún sitio. Cualquier central eléctrica pertenece a esta categoría. Esto significa que puedes transportar carbón a una central eléctrica de carbón, aunque obviamente no puedes transportar la energía producida con un vehículo.

Y no podemos olvidarnos de: las...

Ciudades

En sentido estricto, las ciudades son en realidad industrias adicionales. Sin embargo, dado que no es nuestra intención iniciar este tema de forma tan prosaica, vamos a hacer una serie de apuntes. Las ciudades aceptan varios tipos de mercancías. Además, producen determinados artículos, si es que se pueden llamar así. En las ciudades puedes recoger pasajeros, correo y basura. En los dos primeros casos existe un destino de transporte determinado. Lógicamente, la basura se transporta al vertedero o a la planta de incineración de basura. Cuanto mayor es una ciudad, más amplia es la variedad y mayores son las cantidades de productos que puedes transportar. Por ejemplo, un pueblo pequeño sólo necesita un vagón de huevos al mes, lo cual no resulta muy difícil de lograr, pero en el caso de las grandes ciudades, puede resultar prácticamente imposible transportar el suministro necesario de este producto.

¿Por qué las ciudades se consideran una industria adicional? ¿Qué significa esto? Es muy sencillo: en los juegos como IndustryGiant 2, las ciudades son el enlace final, absolutamente necesario, de la cadena de producción, mientras que en TransportGiant puedes jugar sin haber transportado un solo producto o sin haber llevado un solo pasajero a la ciudad.

Las misiones son una excepción. En las misiones, las ciudades suelen jugar un papel primordial. Por ejemplo, el objetivo de una misión puede ser asegurarse de que un tren llegue a cada ciudad.

Menú principal

Al iniciar el juego, lo primero que ves es el menú principal. Desde aquí puedes continuar una partida de la que hayas salido. Puedes cargar las partidas guardadas, ajustar las distintas configuraciones en función de tus necesidades y volver a salir de la partida.

Continuar partida

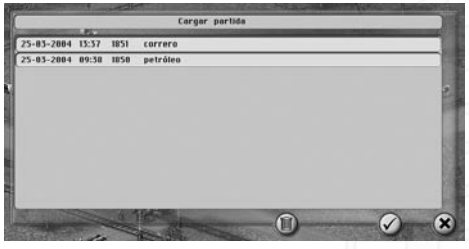
Esto funciona también al cerrar el programa.

Por regla general, no es necesario guardar la partida. Sin embargo, no te recomendamos que optes por esta posibilidad. Debes guardar la partida con regularidad, sobre todo si vas a trabajar en importantes proyectos de construcción. De este modo, puedes corregir los posibles errores. ¿Y por qué no aprovecharte de aquello que jamás ocurriría en el mundo real?

Cargar partida

Carga una partida previamente guardada.

No tienes más que hacer clic en la partida guardada de la lista que desees y luego hacer clic en el botón „Aceptar“ para confirmar la selección. Esto te volverá a llevar directamente al juego.



Si deseas borrar alguna partida guardada, debes seleccionarla en la lista. A continuación, haz clic en el botón „Eliminar“. Como medida de precaución, se te pedirá que confirmes de nuevo la selección. Una vez hayas confirmado la selección, la partida guardada se eliminará. Esta acción no se puede deshacer.

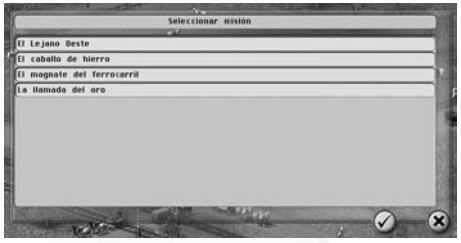
Campaña

Cuando hayas decidido jugar una campaña, tendrás que tomar otra decisión: seleccionar la campaña que deseas jugar.

Haz clic en el continente que desees y luego haz clic en el botón „Aceptar“ para confirmar la selección.
Haz clic en „Cancelar“ para volver al menú principal.

Aparecerá una ventana donde puedes seleccionar la misión que deseas jugar. Si vas a jugar esta campaña por primera vez, verás que sólo hay una misión disponible. Podrás jugar el resto de las misiones si completas con éxito las anteriores.

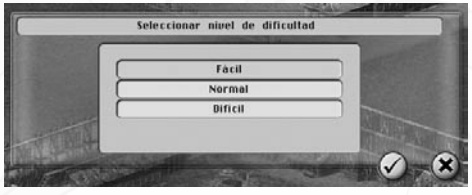
Puedes jugar las misiones previamente completadas en cualquier momento. Por lo tanto, siempre tendrás la oportunidad de volver a jugar una misión en cualquier momento después de haber perdido o ganado.



Verás la descripción y los objetivos de la misión que debes cumplir. Lee la descripción detenidamente. Pero no la memorices: siempre puedes volver a leer la descripción en cualquier momento del juego.

Ahora, lo único que tienes que hacer es determinar el grado de dificultad que deseas que tenga la misión y ponerte manos a la obra.

Juego continuo



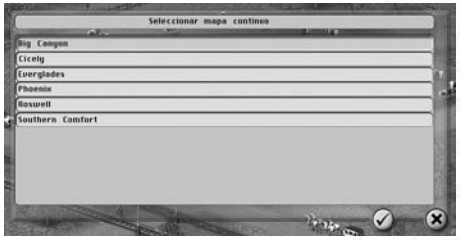
Selecciona un mapa para el modo Juego continuo. Como ya sabes, no existe prácticamente ningún límite de tiempo y ningún objetivo de juego determinado en el modo Juego continuo.
¿No lo sabías? Es probable que seas de ese tipo de jugadores que nunca lee la introducción de estos manuales. Como lo entendemos perfectamente, vamos a resumirte brevemente este modo de juego.

En el modo Juego continuo puedes jugar y construir hasta el año 9000. Sí, ya sabemos que se trata de un largo período de tiempo y que tan sólo unos cuantos jugadores aprovecharán realmente esta función. Por cierto, los avances técnicos terminan en el año 2050. Esto significa que en el juego dejan de aparecer vehículos y productos adicionales. Sin embargo, la economía sigue padeciendo o beneficiándose de las fluctuaciones económicas durante todos estos años.

Para salir del modo Juego continuo en cualquier momento no tienes más que retirarte de la actividad empresarial. La puntuación obtenida te mostrará cómo has jugado. Obviamente, no puedes tomarte estas puntuaciones demasiado en serio. No olvides que la ventaja de este tipo de juegos es que eres tú el que fija el objetivo.

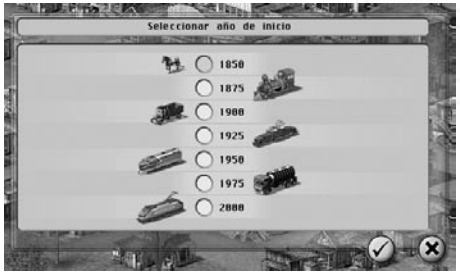
A continuación, selecciona la parte del planeta en que deseas jugar, al igual que en el modo Campaña. Haz clic en el continente que desees y confirma la selección. Sin embargo, existe una diferencia importante: echa un vistazo al botón de selección de la parte inferior izquierda de la ventana. Haz clic en este botón para abrir un menú adicional. En este menú, puedes crear una serie infinita de mapas aleatorios. ¡Usa tu imaginación y el editor! No tendrás que volver a preocuparte de no tener suficientes entornos de juego.
En otro capítulo te explicaremos cómo crear estos mapas („Mapas aleatorios“).

Una vez hayas seleccionado un continente, tendrás ocasión de seleccionar una plantilla de mapa.



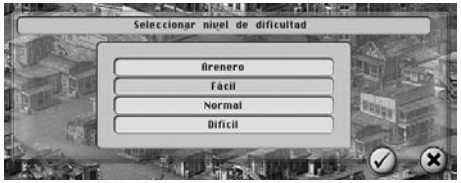
Haz clic en el nombre del mapa de la lista que desees y confirma la selección.

Por regla general, comenzarás a jugar en el año 1850. Sin embargo, puede que te apetezca empezar a jugar con camiones, de modo que también puedes determinar el año de inicio.



Selecciona el año de inicio que desees y confirma la selección. Hacer las cosas bien lleva su tiempo. Aún no puedes empezar: antes debes decidir el nivel de dificultad de la partida. Te explicaremos las diferencias entre los distintos niveles de dificultad más adelante. Por ahora, debes saber que el modo Arenero te permite jugar con total libertad.

Además, en este modo no tendrás ninguna preocupación económica: no te gastarás ni ganarás un solo céntimo. Por lo tanto, puedes construir varias rutas de ensueño aprovechando tus habilidades y permitirte cualquier vehículo sin importar lo caro que sea. La contrapartida es que no recibirás ninguna puntuación final en este modo.



Elige el nivel de dificultad que desees y confirma la selección. Sin prisa pero sin pausa, las cosas se están poniendo serias. Sólo te separa del juego una ventana de selección.
¿Deseas lanzarte a la competición? Si es así, ha llegado la hora de decidir. La fortaleza de tus competidores depende del nivel de dificultad previamente seleccionado.

Selecciona el número de competidores y confirma la selección.

Y, ahora, ¡prepárate para jugar!

Jugadores

¿Has decidido cambiar de nombre durante el juego? Un nombre para la empresa que suene bien sería estupendo, ¿verdad?

No hay problema, tendrás todo lo que pidas.

Haz clic en el correspondiente campo de nombre y escribe el nombre que desees.

Además, puedes seleccionar un logotipo para la empresa. Haz clic en los botones de dirección en la parte izquierda y derecha de la ventana de vista previa para tener una visión general de todos los logotipos de empresa disponibles.

¿Quieres que tu flota de vehículos quede de lo más atrevida? ¿O quizá te apetece mantener el barniz original? Tú decides el aspecto de tus vehículos.

A la derecha del logotipo aparece una

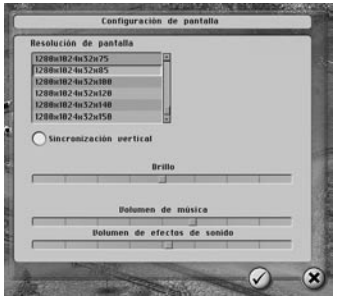
pequeña vista previa del aspecto que pueden tener los vehículos. Utiliza los botones de dirección para echar un vistazo a todas las opciones disponibles.

Por cierto, una de estas opciones consiste en dejar el barniz original del vehículo. Si seleccionas esta opción, tendrás una flota de vehículos de diversos colores.

Al confirmar la selección, la configuración se guarda y vuelves al menú principal.

Si haces clic en „Cancelar“, la configuración no se guardará.

Configuración



Ajusta la resolución de pantalla, el brillo y el volumen.

Selecciona la resolución de pantalla que desees de la lista.

Utiliza los mandos para ajustar el brillo de la pantalla, el volumen de la música de fondo y los efectos de sonido.

Selecciona la opción „Sincronización vertical“ sólo si las imágenes y los gráficos del juego no se muestran correctamente.

Al confirmar la selección, la configuración se guarda y vuelves al menú principal.

Lista de los mejores

Puedes pasar a formar parte de la lista de los mejores si te retiras y sales del modo Juego continuo.

Créditos

Echa un vistazo al equipo que ha hecho posible TransportGiant. Sólo te presentamos a los actores y a las personas directamente implicadas en TransportGiant.

Salir del juego

Sale del juego y vuelve al escritorio.

Menú del juego

Vamos a echar un vistazo a la navegación y los controles del juego. Con el fin de evitar que los botones interfieran en el mapa del juego, todos se encuentran en el borde de la pantalla.

Por cierto, para abrir la mayoría de menús sólo tienes que hacer doble clic.

A continuación vamos a explicar resumidamente todos los botones y para qué sirven. En el siguiente capítulo describiremos y trabajaremos con estos botones más detenidamente.

Logotipo del jugador

Comienza por la esquina izquierda con el logotipo del jugador. Con él no puedes hacer nada. Sólo muestra el logotipo de tu empresa. Es cierto que una vez que has seleccionado el logotipo no puedes hacer nada con él, pero queda tan bien...

Saldo

Del botón más insignificante a la parte que probablemente es la más interesante e importante del menú. Verás un campo junto al logotipo que muestra el saldo del que dispones. Suponemos que no es necesario explicar mucho más. Cuanto más elevada sea la cifra, más dinero tendrás en la cuenta. Sin embargo, este no será el caso si ves un gran signo menos delante del número.
Ten en cuenta que si la cuenta muestra que tienes deudas, no podrás construir ni comprar vehículos.

Fecha

A la derecha del saldo verás la fecha actual.

Línea de información

En la línea de información se publica información diversa. Por ejemplo, puedes ver cuánto costaría en este momento un proyecto de construcción determinado.

Velocidad de partida

Hemos llegado a los botones de control más pequeños. Los primeros cinco botones sirven para ajustar la velocidad de juego.

Aquí puedes detener la partida o bien hacer que vaya más rápido.

Acercar / Alejar zoom

Utiliza estos botones para acercar el zoom a los acontecimientos del mapa. Es obvio que de este modo pierdes la visión de conjunto del entorno del juego, pero ese es el precio que hay que pagar. No obstante, si deseas obtener una perspectiva mejorada no tienes más que alejar el zoom para aumentar el campo de visión.

Puedes ajustar esta configuración de un modo mucho más fácil y elegante que con la rueda del ratón.

Los campos de visión predefinidos se incluyen en el capítulo „Teclas de acceso rápido“. Por ejemplo, si deseas restablecer la configuración predeterminada para el campo de visión, no tienes más que hacer clic en una sola tecla.

Mostrar / ocultar árboles

Muestra u oculta los árboles del mapa del juego. Para determinados proyectos de construcción esto te puede resultar muy útil para obtener una visión general de las rutas que se van a construir..

Mostrar / ocultar edificios

En caso de que un edificio sea un obstáculo para objetos importantes, puedes hacer clic en este botón para hacer desaparecer todos los edificios.

Mostrar / ocultar señales

Haz desaparecer todas las señales para ver mejor el mapa del juego.

Además, puedes identificar a los propietarios de los edificios por el color de las etiquetas con su nombre.

Mostrar / ocultar símbolos de carga

Puedes hacer desaparecer los símbolos de carga si ya sabes qué van a transportar tus vehículos.

Los símbolos de carga muestran qué producto transporta un vehículo o un tren en ese momento.

Mostrar / ocultar símbolos de jugadores

Utiliza este botón para mostrar u ocultar los símbolos de los jugadores.

Los símbolos de los jugadores muestran qué vehículos pertenecen a qué jugador. En los símbolos se muestran pequeñas imágenes de los logotipos de cada empresa.

Mostrar / ocultar colores de los jugadores

Una vez hayas empezado a jugar con tus oponentes, es posible que no puedas determinar qué rutas pertenecen a quién. Para evitarlo, puedes aplicar un color a cada ruta. De este modo, cada ruta y cada edificio de la ruta tendrán el color del jugador correspondiente.

Mostrar / ocultar mapa de perspectiva general

Dado que los mapas de TransportGiant suelen ser bastante grandes, hemos incorporado un mapa de perspectiva general para facilitar la orientación.

Puedes hacer aparecer o desaparecer este mapa.

Depósito de vehículos

A continuación vamos a examinar los botones de actividad. En la parte superior izquierda verás un botón para el depósito de vehículos. Haz clic en este botón para comprar y vender vehículos y para obtener una visión general de todos los vehículos que no están en uso.

Programa

Crea un nuevo programa para el vehículo que desees.
Te mostraremos exactamente cómo hacerlo en el siguiente capítulo.

Construcción

Abre el menú de construcción. Utiliza este menú para construir rutas de transporte y edificios..

Ampliación

Haz clic en este botón si deseas ampliar un edificio existente.

Lista de rutas

Aquí obtendrás una perspectiva general de las rutas existentes para los vehículos. A primera vista puedes ver qué vehículos son más rentables y qué rutas se deberían cerrar.

Lista de edificios

¿Te has topado con un almacén de leña? ¿Dónde está el siguiente aserradero? ¿Dónde se encuentra esa ciudad? La lista de edificios te proporcionará la respuesta a estas preguntas.

Estadísticas

Las estadísticas te muestran la relación entre los gastos y los ingresos: esto significa que sabrás si estás obteniendo beneficios o si tienes deudas. Además, puedes ver, por ejemplo, los gastos totales de las estaciones de tren y mucho más.

Información

Se trata de información sobre el valor de tu empresa y el valor de las empresas de los competidores. En este menú también puedes comprar las empresas de la competencia.

Demolición

Ten mucho cuidado con este botón: puedes utilizarlo para derribar cualquier construcción, pero también para demoler cualquier propiedad de tu empresa. No verás ningún aviso de seguridad o precaución. Una vez hayas pulsado este botón, el objeto se derribará inmediatamente. Por lo tanto, si derribas por accidente tu estación de tren preferida, lo único que puedes hacer es cargar una partida guardada.

Extras

¿Quieres guardar la partida? ¿Quieres cargar una partida? ¿Deseas desactivar la música? ¿Quieres ampliar el mapa de perspectiva general? Entonces haz clic aquí.

Rutas de transporte

Como es lógico, una de las principales tareas del juego es la construcción de rutas de transporte y edificios, ya que sin las rutas, el transporte de mercancías sería algo complicado. Además, sin los edificios nada funcionaría, ni siquiera los barcos o los aviones.

No te preocupes, no es necesario tener demasiados conocimientos para construir una ruta de transporte que funcione. A partir de un sencillo ejemplo, que hemos complicado más de lo necesario a propósito, construiremos la primera ruta de transporte.

Si seguimos el ejemplo que hemos mencionado anteriormente, podremos ver cómo se transportan los troncos del almacén de leña al aserradero.

Echemos un vistazo al almacén de leña, que no se encuentra a mucha distancia del aserradero. Un momento... ¿cómo podemos encontrar estos edificios?

Desplazamiento en el entorno de juego

El método habitual consiste en desplazar la sección del entorno de juego hasta encontrar el edificio correspondiente. Para ello, no tienes más que mover el cursor hasta el borde de la pantalla de juego: el entorno de juego seguirá la misma dirección.

Otra posibilidad es hacer clic en un punto del mapa de perspectiva general: dicho punto se convertirá en el nuevo centro del campo de juego. De este modo podrás recorrer largas distancias rápidamente.

Búsqueda de edificios

Si no deseas buscar determinados edificios en todo el entorno de juego, te recomendamos que utilices la lista de edificios.
En esta lista puedes ver todas las industrias existentes ordenadas por orden alfabético. Haz clic en el edificio que desees en la lista, a continuación haz clic en el botón „Ir a“ y el edificio se convertirá automáticamente en el nuevo centro del mapa de juego.

Una vez localizadas ambas industrias, llega el momento de tomar la primera decisión.

Medios de transporte

Antes de construir una nueva ruta de transporte, debes tener en cuenta el tipo de vehículo que deseas que recorra dicha ruta. Deseamos hacer hincapié en una cosa: no existe el „mejor vehículo“. Todos los tipos de vehículos tienen sus ventajas y sus inconvenientes.

Los caballos son baratos y no suelen quedarse fuera de juego fácilmente. No ofrecen demasiada fuerza de tracción; sin embargo, este inconveniente se compensa mediante el uso de varios caballos a la vez. Los caballos pueden viajar por caminos de grava, aunque a un ritmo bastante lento.

No obstante, siempre puedes utilizar barcos si hay agua suficiente en las inmediaciones. Ten en cuenta que si utilizas barcos te desplazarás por las zonas externas del juego. Esto ocurrirá incluso si tu capacidad es excepcionalmente alta.

Merece la pena tener en cuenta los trenes de caballos, sobre todo al principio del juego. Otra ventaja es su bajo coste en comparación con los trenes normales. Además, puedes seguir utilizando las estaciones de tren más adelante. El inconveniente es que los trenes de caballos son ineficientes y, sobre todo, lentos.

Los trenes normales son, sin duda, el medio de transporte más flexible del juego. Puedes encontrar el vehículo adecuado para cada campo de aplicación entre los trenes normales. Sin embargo, el precio de compra es sumamente alto y el rendimiento de las locomotoras más antiguas deja mucho que desear.
Un inconveniente importante del tren es la necesidad de construir rutas cerradas, aspecto que comentaremos en breve.

Los camiones pueden ser una ventaja debido a que no son especialmente caros. Asimismo, la construcción de calles no resulta tan costosa como la construcción de vías de ferrocarril. El problema es que su capacidad y rendimiento son limitados. Con el fin de aumentar la capacidad de transporte, deberás adquirir un nuevo vehículo. Esta desventaja se elimina con los modelos modernos. Un buen vehículo de seis ruedas puede convertirse en un serio competidor para el tren normal.

Los zepelines se utilizan para el transporte de pasajeros. Son bastante lentos, pero no se requiere ninguna ruta de transporte. En determinados casos, te recomendamos utilizar este medio de transporte aéreo, aunque en circunstancias normales generalmente se limita a ser un pasatiempo.

Los aviones aparecerán en el juego más adelante. Tanto el precio de compra como el coste de utilización son muy altos. No obstante, cuando se trata de entregar las mercancías lo antes posible, son sin duda la mejor opción. Otra ventaja de los aviones es el hecho de que no necesitas construir rutas de transporte: por consiguiente, toda masa de agua y toda cordillera se pueden atravesar sin necesidad de construir puentes o túneles de precios desorbitados. Los helicópteros presentan una ventaja frente a los aviones: no requieren un proceso de despegue y aterrizaje tan complejo y costoso. Sin embargo, tanto la capacidad como la velocidad de los helicópteros dejan mucho que desear.

En nuestro ejemplo, hemos optado por utilizar el tren de caballos. De este modo, ahorraremos dinero y ya habremos realizado una importante inversión para cuando queramos ampliar nuestra red con el tren normal.

Construcción de una estación de tren

Para cargar productos en un vehículo, debes construir una estación de tren. Dado que el edificio de la industria debe estar en el área de captación de la estación de tren, asegúrate de ubicarla en la zona correcta. Debes ir paso a paso.

A continuación, haz clic en el botón „Construir“. En la siguiente sección podemos seleccionar los trenes (el tren de caballos se encuentra en la sección de trenes). Si haces clic en el botón „Trenes“ una vez, se abrirá el menú de construcción de trenes. Utiliza los botones de la parte superior para seleccionar el tren que deseas construir. Conforme pasen los años, irán apareciendo más botones. Esta selección sólo es importante para la construcción de vehículos que circulan por vías o por carreteras. Puedes utilizar las estaciones y las terminales de tren en todo el mundo.

Ya has activado el botón para el tren de caballos. A continuación, debes decidir qué tipo de estación de tren deseas construir. Puedes elegir entre tres longitudes de vía distintas. Al principio del juego, la estación de tren más pequeña, económica y con las vías más cortas será suficiente.

Si mueves el cursor del ratón sobre el símbolo, podrás obtener fácilmente una visión general rápida del precio de la construcción. En una ventana pequeña aparece una ayuda con toda la información relevante. Prácticamente todos los elementos del juego incluyen ayudas.
A continuación, si haces clic en el símbolo de la estación de tren pequeña, todo estará listo para su construcción. La estación de tren „pende“ del cursor del ratón, por así decirlo, y puedes colocarla en cualquier lugar del mapa si haces clic en la ubicación en que deseas construirla. Si el edificio aparece resaltado en verde, puedes construir la estación de tren en esa ubicación. Si el edificio aparece resaltado en rojo, no puedes construir la estación de tren en esa ubicación o bien no dispones de suficiente dinero.

Construcción correcta de una estación de tren

Como hemos mencionado anteriormente, la estación de tren se debe construir correctamente. Cada estación de tren (esto se aplica también a cualquier otro tipo de terminal) tiene un área de captación predeterminada. Tan sólo los edificios que están como mínimo parcialmente ubicados en esta área de captación pueden suministrar o aceptar productos de la estación de tren. Los edificios ubicados en el área de captación de una estación de tren aparecen resaltados en verde.

Rotación de la estación de tren

Tras unos cuantos intentos, hemos logrado encontrar una ubicación para la estación de tren, con un almacén de leña en el área de captación. Sin embargo, la estación de tren está mal orientada. Las vías de la estación de tren no deben dirigirse al almacén de leña porque quedaría poco espacio en caso de una ampliación posterior.
Por este motivo, es necesario rotar la estación de tren. Es muy fácil: sólo tienes que pulsar la barra espaciadora.

Deshacer

Puede que hayamos colocado la estación de tren demasiado cerca de los edificios colindantes, pero eso no supone ningún problema: haz clic en el botón „Deshacer“ y será como si la última acción nunca se hubiera realizado. Puedes utilizar el botón „Deshacer“ hasta confirmar la construcción haciendo clic en el botón „Aceptar“. Al fin y al cabo, siempre puedes demoler la construcción si no te gusta....

Colocación de vías

Dado que es una cuestión de gustos, puedes construir la segunda estación de tren junto al aserradero o bien colocar las vías entre las dos ubicaciones en primer lugar.

Hemos decidido colocar las vías primero. Haz clic en el símbolo para conseguir vías rectas; lo primero que debes hacer es „llenar“ la zona de la plataforma de vías.

Para colocar las vías, haz clic en la posición inicial que desees del campo de juego. Ahora ya puedes „trazar“ una línea recta de vías con la longitud que desees. Cuando estés satisfecho con la longitud de la línea de vías, haz clic en el campo de finalización que desees y el primer tramo de vías quedará listo.
No olvides que también puedes deshacer estos tipos de acciones.

Colocación de curvas

Obviamente, las vías rectas no bastan para alcanzar tus objetivos: debes incluir y construir vías curvas. Puedes construir estas vías del mismo modo que los edificios. Selecciona el símbolo correspondiente y haz clic en el mapa del juego para colocarlo en una ubicación.

Si deseas rotar las curvas, haz clic en la barra espaciadora al igual que en el caso de las terminales.

Depósitos de agua

A veces, las distancias entre las estaciones de tren pueden ser bastante largas. Por lo tanto, es necesario que construyas depósitos de agua en las rutas largas para que los vapores se puedan abastecer de agua por el camino.

Para construir un depósito de agua, haz clic en el símbolo correspondiente y coloca el depósito junto a las vías. No puedes construir depósitos de agua junto a las vías curvas.

Los trenes se pararán automáticamente para abastecerse de agua en caso de haya un depósito de agua disponible.

Puentes

Al principio del juego, harás lo posible por evitar la construcción de puentes debido a su precio: son sumamente caros. Sin embargo, durante el transcurso del juego necesitarás cada vez más puentes. Cabe señalar que la necesidad de puentes depende de la naturaleza del mapa.

Además, sólo podrás construir puentes de madera al principio del juego. Conforme pase el tiempo, los puentes serán cada vez más modernos.
Por descontado, estos puentes modernos también son más caros.
Los puentes modernos permiten un ritmo más rápido.

Si deseas construir un puente, haz clic en el símbolo del tipo adecuado de puente. A continuación, haz clic en el campo de donde el puente debe partir y traza el puente con la longitud que desees. Haz clic en el campo de finalización para construir el puente. Siempre puedes deshacer esta acción.Los puentes no son fáciles de construir. Requieren bastante espacio para las rampas de subida. Estas rampas no se pueden construir en el agua ni sobre vías o carreteras.

Tampoco puedes construir los puentes sobre edificios o montañas. Si deseas ir más allá de un edificio o de una cordillera, debes construir un túnel.

Túneles

Puedes construir túneles del mismo modo que construyes puentes. Si decides construir un túnel, vas a necesitar una gran cantidad de espacio para las rampas: deberás tenerlo en cuenta cuando planifiques el proyecto de construcción. Los túneles son los proyectos de construcción más caros del juego. Por lo tanto, debes estudiar muy detenidamente la opción de empezar con un proyecto tan importante. Incluso a largo plazo, rodear el obstáculo puede resultar mucho más barato que construir un complejo y costoso túnel. Ten en cuenta que los túneles no se pueden cruzar con otros túneles.

Fin de la sección de construcción

Hemos colocado las vías hasta el aserradero y construido una segunda estación de tren. Ha llegado el momento de construir la ruta que, hasta ahora, tan sólo era un proyecto.

Las partes de la ruta resaltadas en amarillo muestran los proyectos de construcción planificados.

Si haces clic en el botón „Aceptar“, se iniciará el proceso de construcción real. Al final, los gastos se restarán de tu cuenta..

Conexión de las vías

Ha llegado la hora de mencionar uno de los principales inconvenientes de los trenes en comparación con otros vehículos. El único modo de construir vías de tren que funcionen es conectarlas a otras vías o a una estación de tren. Se da por hecho que las vías están conectadas si se encuentran en una estación de tren. Puedes construir varias líneas de vías que partan de una estación de tren sin tener que conectar dichas vías. En este caso, la estación de tren proporciona la conexión. Si has conectado dos estaciones de tren con una vía cada una y deseas conectar una tercera estación de tren, tienes dos posibilidades: puedes acoplar un juego de agujas a una de las vías existentes y construir una nueva línea de vías para una tercera estación de tren o bien puedes ampliar una de las estaciones de tren para incluir una segunda línea de vías y establecer una conexión con la tercera estación de tren. No obstante, un sistema ferroviario no tiene que permanecer conectado para siempre. La necesidad de conectar las vías sólo surge cuando se construyen nuevas vías. Por consiguiente, puedes seguir adelante y demoler las viejas rutas o vías. De vez en cuando, puede ser necesario conectar las vías, aunque parte de dichas vías no se vayan a utilizar nunca. Puedes demoler estas partes en cualquier momento.

Plataformas de vías adicionales

Por regla general, una sola plataforma de vías no será suficiente: la estación de tren se quedaría pequeña con el tiempo. Como es lógico, tienes la posibilidad de ampliar las estaciones de tren existentes.

Para ampliar una estación de tren no tienes más que hacer clic en el botón „Ampliar“. Para seleccionar los medios de transporte que desees, haz clic en el botón correspondiente.

En el menú de opciones encontrarás todas las posibilidades disponibles para este tipo de terminal.

Si deseas construir una plataforma de vías adicional, haz clic en el símbolo correspondiente. A continuación, haz clic en la estación de tren en que se va a construir la plataforma adicional. Muy bien. Ya has construido la plataforma de vías. No obstante, esto sólo funciona si hay suficiente espacio disponible para la plataforma de vías adicional.

Puedes repetir esta acción tantas veces como desees.

Mueve el cursor del ratón sobre la estación de tren que desees para averiguar cuánto va a costar el proyecto de ampliación: aparece una ayuda que muestra los gastos totales.

Aumento de la longitud de la estación de tren

Sigue los mismos pasos para aumentar la longitud de una estación de tren. Las estaciones de tren están disponibles en tres longitudes distintas. Si construyes la estación de tren de máxima longitud, no podrás ampliarla más.

Siempre puedes utilizar las estaciones de tren más cortas del juego. Sin embargo, cuando llegue un tipo de tren más largo, no cabrá bien en la estación y tendrás que dedicar más tiempo a las tareas de carga.

Reparación

El mantenimiento es muy importante para evitar averías en todos los vehículos. Debes construir talleres de reparación en las estaciones de tren (y en todos los tipos de terminales). Si la estación de tren o la terminal es el destino habitual de un vehículo, dicho vehículo será reparado y mantenido automáticamente al detenerse en la estación de tren o en la terminal.
Si el vehículo pasa de largo por una estación de tren con un taller de reparación, no se le someterá a reparaciones o mantenimiento.

No es necesario que construyas estos costosos talleres de reparación en cada estación de tren. El número de talleres necesarios depende de la longitud de la ruta y del tipo de vehículo que la recorre. Algunos vehículos son bastante sensibles a los desperfectos y las averías: por lo tanto, deben someterse a reparaciones y mantenimiento más a menudo.

Los vehículos envejecen y se deterioran si están en uso (por ejemplo, en movimiento). Esto significa que si un vehículo permanece parado en la estación de tren, no es probable que sufra desperfectos.

Depósitos de agua

Las locomotoras de vapor necesitan agua para funcionar correctamente. Para suministrar el agua necesaria, debes construir depósitos de agua.

Te recomendamos que construyas los depósitos de agua en las estaciones de tren. Todos los trenes que tienen esta estación como destino habitual se reabastecen de agua automáticamente.

Puede que sea necesario construir más depósitos de agua a lo largo de las rutas más largas. Ya te hemos dado instrucciones para la construcción de los depósitos de agua.

Si deseas incluir un depósito de agua en una estación de tren, haz clic en el símbolo de depósito en el menú de opciones.
A continuación, haz clic en la estación de tren que desees para que las locomotoras de vapor calmen su sed en ella.

Grúa de carga

Si incluyes una grúa de carga en una o más estaciones de tren, se reducirá el tiempo de descarga de las mercancías pesadas.

Almacén

Si incluyes un almacén en la estación de tren, se reducirá el tiempo de carga en general.

Almacenamiento refrigerado

El almacenamiento refrigerado reduce el tiempo de reposición. Esto sirve para todos los productos perecederos.

Quiosco, restaurante y hotel

La ampliación de esta estación de tren puede aumentar los ingresos del transporte de pasajeros. Ten en cuenta que merece la pena invertir en un quiosco por pequeño que sea. Los restaurantes son una buena opción para las estaciones de tren con un tráfico de pasajeros normal. Para que la construcción de un hotel sea rentable, un número considerable de pasajeros debe utilizar la estación.

Modernización de una estación de tren

Tras una serie de años, tienes la posibilidad de modernizar las estaciones de tren antiguas. Si deseas modernizar una estación de tren, haz clic en el símbolo correspondiente y, a continuación, en la estación de tren que desees. ¿Cómo te puede beneficiar esto? Muy sencillo: las estaciones de tren antiguas no permiten más de ocho vías. Sin embargo, las estaciones de tren modernas pueden incluir hasta 64 vías. Si te basta con ocho vías, no es necesario que modernices la estación.

Gastos e ingresos de las estaciones de tren

Las estaciones de tren tienen unos gastos fijos. Cada ampliación de los edificios conlleva un coste de utilización mensual. No obstante, puedes ganar dinero con los quioscos, los restaurantes y los hoteles.
Esto se aplica al resto de las terminales. Pasa el cursor del ratón por la estación de tren que desees: aparecerá una ayuda con un resumen general de los gastos e ingresos de la estación de tren.

Depósito de vehículos

Después de construir la primera ruta de transporte, ha llegado el momento de invertir algo de dinero en vehículos.

Aquí entra en juego el depósito de vehículos. Haz clic en el botón „Depósito de vehículos“ y selecciona una vez más la categoría de vehículo que deseas utilizar. En este caso, debes seleccionar trenes (ya sabemos que el tren de caballos pertenece a la categoría de trenes normales).

En el depósito de vehículos puedes ver qué vehículos están disponibles. Al principio del juego no dispones de una selección demasiado amplia, pero a medida que el juego avance habrá cada vez más vehículos disponibles. Asimismo, los modelos más antiguos irán desapareciendo gradualmente de la selección.

Si deseas obtener información detallada sobre un vehículo concreto, haz clic en el modelo que desees de la lista que aparece a la izquierda. Toda la información relevante sobre el vehículo aparece en la parte central del menú.

No es necesario que consultes toda la información que se muestra, ya que no es de lectura obligada. Lo más importante es conocer el precio de compra. Además, la velocidad es un factor que hay que tener en cuenta. En el caso de determinadas mercancías, sólo podrás conseguir un precio de transporte decente si entregas los productos con la mayor brevedad posible.

Las barras de progreso de color amarillo te dan una idea de la relación de precios en comparación con otros vehículos disponibles y del precio en ese momento en concreto. Obviamente, estos valores pueden variar en los años siguientes. Por ejemplo, el vehículo con el precio más alto en ese momento en concreto puede bajar hasta la mitad pasados unos años.

Algunos vehículos requieren determinados tipos de vías. Esto es importante y debes tenerlo en cuenta a la hora de comprar un vehículo. En caso contrario, podrías intentar adquirir en vano un monorraíl que pase por vías de tren normales. O podrías no entender por qué las nuevas locomotoras eléctricas no funcionan. Y todo ello porque aún no dispones de vías con una línea de contacto aéreo.

La parte inferior también es muy importante. Muestra qué mercancías puedes transportar con este vehículo en primer lugar. Los dígitos sobre los símbolos del producto muestran cuántos vagones cargados puede transportar el vehículo sin que esto suponga una sobrecarga.

Compra de vehículos

Una vez hayas decidido comprar un vehículo, haz clic en el botón „Comprar vehículo“ situado sobre la lista de vehículos en la parte izquierda. De este modo, el vehículo se entregará en tu depósito. El proveedor pedirá que le pagues de inmediato, pero no tendrás que preocuparte sobre la hora de entrega y demás asuntos engorrosos. Si no dispones de dinero suficiente, no podrás comprar el vehículo.

Vehículos del depósito

La parte derecha del menú muestra tu depósito de vehículos. En este depósito encontrarás todos los vehículos no incluidos en el programa. Si no posees ningún vehículo, esta lista estará vacía. Los vehículos que adquieras aparecerán inmediatamente en la lista del depósito. Vamos a continuar con nuestro ejemplo. Como recordarás, nuestro objetivo es construir un tren de caballos. Puesto que los caballos no son especialmente eficientes, vamos a comprar dos. ¿Por qué dos? Enseguida lo sabrás.

Aunque hemos comprado dos caballos, tan sólo aparece uno en la lista del depósito. Esto se debe a que hemos comprado dos caballos del mismo tipo y a que los vehículos de la lista del depósito se organizan por grupos en función del tipo de vehículo. Esto nos ayuda a orientarnos mejor.
Si te fijas, verás un pequeño botón con un signo más. Haz clic en este botón para ampliar la lista de todos los vehículos de este tipo. Haz clic en un vehículo de la lista para obtener información más detallada sobre él: los detalles se muestran en la parte central del menú. La información más importante es probablemente el precio de reventa.

Venta de vehículos

Siempre puedes revender los vehículos. Sin embargo, será mejor que no tardes mucho en tomar esa decisión, ya que el valor del vehículo disminuye con el paso del tiempo. Pasados unos cuantos años, el vehículo no vale prácticamente nada. Siempre puedes venderlo, pero no obtendrás mucho a cambio. No obstante, sigue siendo mejor que en la vida real, donde tienes que pagar grandes cantidades por deshacerte de los vehículos. Si dispones de varios vehículos del mismo tipo y no has seleccionado un vehículo concreto en la lista (es decir, no has hecho clic en el signo más para ampliar la lista), siempre se selecciona y vende de forma automática el vehículo más antiguo. Hemos comprado dos caballos y ahora queremos utilizarlos para transportar troncos. Pero primero debemos crear un programa.

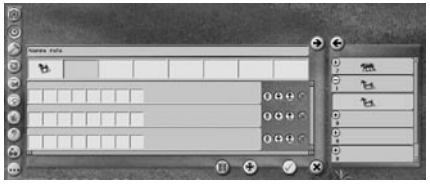
Programa

Crea un programa para trazar una ruta de transporte. Si no dispones de un programa, el vehículo permanecerá desaprovechado en el depósito.

Decide qué vehículo quieres utilizar en el programa. Además, debes decidir los destinos y las mercancías que se van a transportar.

Creación del programa

Para crear un programa, haz clic en el botón „Programar“ y selecciona el medio de transporte que desees. También puedes hacer clic en la terminal que desees (en este ejemplo es una estación de tren). En este caso puedes omitir este paso, ya que el medio de transporte ya se ha decidido mediante la selección de la terminal. En la parte derecha del programa puedes ver qué vehículos están disponibles en el depósito (es decir, los no incluidos todavía en un programa). Selecciona el vehículo que deseas incluir en el programa. A continuación, haz clic en el botón de dirección que apunta a la izquierda (Utilizar vehículo): el vehículo aparecerá en el primero de los ocho campos de vehículo del programa.



Tracción múltiple

¿Puede un solo vehículo transportar la carga necesaria? En este caso, algunos vehículos ofrecen la posibilidad de acoplar varios vehículos uno tras otro. Esto se denomina tracción múltiple.

IEn nuestro ejemplo, un caballo no resulta lo bastante fuerte. La solución es utilizar dos caballos a la vez.

Destinos del programa

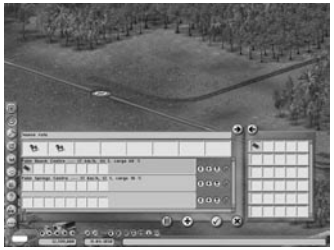
Ya se han seleccionado los vehículos necesarios. A continuación, debemos decidir las paradas de los vehículos en la ruta. Haz clic en la estación de tren que hay junto al almacén de leña: en esta estación de tren se inicia la ruta. Además, todos los vehículos volverán siempre a esta estación de tren. No obstante, una estación de tren como destino no es suficiente para que una ruta funcione: necesitas como mínimo dos destinos. Haz clic en la vía que desees si tienes estaciones de tren con varias vías. Si sólo hay una conexión entre dos destinos en la primera ubicación, el juego seleccionará automáticamente las vías correctas. A continuación, haz clic en la segunda estación de tren que hay junto al aserradero. Nuestro objetivo es que el tren de caballos transporte los troncos del almacén de leña al aserradero.

Ya hemos introducido los destinos requeridos. Como hemos mencionado anteriormente, después de parar en el último destino del programa, el vehículo regresa al primer destino.

Cambio de ruta del vehículo

Ya habrás observado que la ruta del vehículo entre un destino y el siguiente se representa mediante una línea roja.
Esto no significa nada en nuestro sencillo ejemplo dado que sólo hay una vía entre dos estaciones.

Sin embargo, si la red de transporte se complica, sobre todo si empiezas a incluir agujas, te recomendamos no perder de vista la ruta.



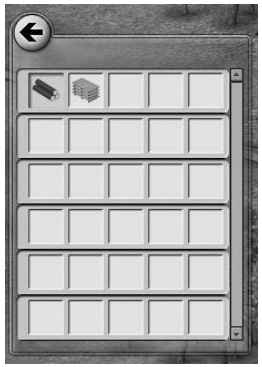
Haz clic en un destino del programa para ver qué ruta recorre el vehículo. La línea roja muestra la ruta del vehículo desde el destino seleccionado hasta el siguiente destino del programa.

Verás un símbolo adicional sobre todas las agujas de la ruta, lo que te ofrece diversas posibilidades para llegar a tu destino. Haz clic en este símbolo para cambiar las agujas. A continuación, el vehículo seguirá otra ruta.

Ten en cuenta que la línea roja sólo representa la ruta entre el destino seleccionado y la siguiente estación de tren. Por lo tanto, nunca podrás ver la ruta completa.

Ahora, los caballos saben cuál es su destino. Aún debemos decidir qué productos vamos a transportar. No queremos que los caballos hagan un viaje en balde, ¿verdad?

Carga y descarga de mercancías



Si ya has introducido los destinos, habrás observado que la parte derecha del programa ha cambiado. Ahora no puedes ver ningún vehículo, pero sí una lista de las mercancías que hay que transportar.

Puedes ver todas las mercancías que se pueden transportar y están disponibles en la selección de estaciones. Con el fin de aclarar esta sección, hemos decidido no mostrar todos los productos que no puedes transportar al principio (debido a que no hay ninguna industria en el área de captación de la estación o a que estos productos no están aún disponibles en el mapa). Volvamos a nuestro ejemplo. El objetivo es transportar troncos de la primera a la segunda estación.

Haz clic en el símbolo de los troncos en la parte derecha: ya has seleccionado el producto que deseas. Para incluirlo en el programa, haz clic en el botón de dirección que apunta a la izquierda sobre la lista de productos.

A continuación, aparecerá un símbolo para los troncos en el primer cuadro de carga del primer destino. ¿Qué significa esto? ¡Es muy fácil! Hemos decidido (en el programa) que el vehículo va a cargar un vagón de troncos cada vez que pare en esta estación. Los cuadros pequeños representan las unidades de carga. Si se utilizan trenes, cada cuadro pequeño representa un vagón.

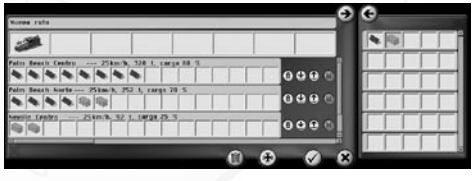
Según el tipo de vehículo, puedes transportar hasta 64 vagones. Aunque sólo puedes ver 16 cuadros de carga, puedes utilizar la barra de desplazamiento para desplazarte por la sección. De este modo, tendrás acceso a los 64 cuadros de carga.

Siempre puedes eliminar símbolos del programa: haz clic en el cuadro de carga correspondiente. A continuación, haz clic en el botón de dirección que apunta a la derecha.

Volvamos a nuestro ejemplo. En la primera estación, hemos decidido que vamos a transportar troncos. Por lo tanto, en el vehículo se cargarán troncos la próxima vez que se detenga en el almacén de leña.
Aún no hemos decidido qué producto vamos a cargar en la segunda estación: esto significa que el vehículo se va a descargar en esta ubicación. Por lo tanto, los troncos se descargan en el aserradero y el tren vuelve a la primera estación con los vagones vacíos.

Echemos un vistazo a un ejemplo algo más complicado. Así estaría organizado este otro programa:

Almacén de leña de la estación: 8 cargas de troncos
Aserradero de la estación: 4 cargas de troncos, 2 cargas de tablas
Administración de la estación: 2 cargas de tablas
Carpintería de la estación: ninguna carga



¿Qué hace el tren en este ejemplo? Vamos a verlo. No es nada complicado. El tren carga 8 vagones de troncos en el almacén de leña de la estación. En el aserradero, se descargan 4 vagones y se dejan cargados los otros 4. Además, se cargan 2 vagones con tablas. Los 4 vagones de troncos se descargan en la sección de administración. Los 2 vagones con tablas se transportan a la carpintería para ser descargados. A continuación, el tren vacío vuelve al almacén de leña.

Transporte postal y de pasajeros

El transporte de pasajeros y correo es algo distinto del transporte de mercancías. Los pasajeros y el correo se deben transportar hasta determinados destinos. Esto lo explicaremos más adelante.

Por lo pronto, lo único que necesitas saber es que tienes la posibilidad de transportar pasajeros y correo. Sin embargo, en cada estación el número de vagones de pasajeros y de correo se determina automáticamente mediante el número de vagones que has elegido para la primera estación.
Por lo tanto, no se pueden enganchar diez vagones de pasajeros en la primera estación y luego enganchar otros cinco vagones de pasajeros en la siguiente estación.

Algunos tipos de trenes sólo pueden transportar una cantidad fija de vagones. Este número no se puede modificar en el programa. Dado que estos trenes sólo transportan pasajeros, no necesitas determinar la carga.

Carga de vehículos

Debes estar siempre al tanto de la información de carga mientras colocas la mercancía. La información de carga aparece sobre los cuadros de carga y muestra la velocidad que el vehículo puede alcanzar con la carga actual y la carga máxima. Evitar cargas superiores al 100%. Esto reduciría considerablemente la velocidad del vehículo y aumentaría la posibilidad de averías.

No obstante, si decides sobrecargar los vehículos, asegúrate de que no haya demasiada distancia entre los talleres de reparación.
Si mueves el cursor del ratón sobre un vehículo, podrás ver información actualizada sobre el vehículo, como el estado actual, el nivel de agua, la velocidad y el destino actual.

Eliminación de estaciones del programa

Además de eliminar la carga, también puedes eliminar una estación completa del programa. Haz clic en el botón „Eliminar estación“ situado junto a la estación que desees eliminar.

Inserción de estaciones

Para insertar un tercer destino entre dos destinos existentes, haz clic en el primer destino y, a continuación, haz clic en la estación que desees en el mapa del juego. Esta estación se insertará en el programa entre los otros dos destinos.

Tiempo de espera de carga completa

Observarás que tiene sentido esperar en una estación hasta que toda la mercancía se haya cargado. Si deseas que esto se convierta en una práctica común, haz clic en el botón „Esperar hasta cargar“ situado junto a la estación correspondiente.

Tiempo de espera de descarga completa

Haz clic en el botón „Esperar hasta descargar“ situado junto a la estación correspondiente si deseas que el vehículo espere en la estación hasta que finalice la descarga.

Espera en la estación

Puedes hacer que el vehículo se detenga y espere nuevas órdenes en una estación en concreto. Haz clic en el botón „Esperar en la estación“: el vehículo se detendrá y permanecerá en esa estación hasta que autorices su salida.

Confirmación del programa

Una vez hayas elegido todos los parámetros debes confirmar el programa. Tendrá validez a partir de ese momento. Haz clic en el botón „Aceptar“ para confirmar el programa.

Cancelación de cambios en el programa

En caso de que no desees utilizar el programa, haz clic en el botón „Cancelar“. Si se trataba de un programa existente, se descartarán todos los cambios. Si el programa es nuevo, se descartará en su totalidad.

Cambio del programa

Siempre puedes introducir cambios en los programas existentes.
Tienes dos posibilidades. Cierra todos los menús abiertos y haz clic en un vehículo concreto del mapa de juego. El programa para el vehículo aparece automáticamente. A continuación, puedes introducir los cambios que desees. Además, puedes abrir la lista de rutas y seleccionar la que quieras. A continuación, haz clic en el botón „Cambiar programa“. Una vez que aparezca el programa, podrás introducir los cambios que desees.

Cambio de nombre de ruta

Cada programa nuevo recibe un nombre. Siempre tienes la posibilidad de asignar un nombre a tu programa. Haz clic en el campo de nombre y escribe el nombre que desees.

Puedes cambiar el nombre de los programas en cualquier momento durante el juego.

Clonación de ruta

Una función sumamente útil y cómoda es la clonación de ruta (o programa). Por regla general, no necesitarás utilizar esta función en el caso de los trenes, aunque sí resulta muy útil en el caso de los caballos y los camiones. ¿Deseas utilizar varios camiones con el mismo programa en una ruta? ¡Eso es pan comido! Crea un programa para el primer camión. Confirma el programa. A continuación, vuelve a abrir el programa para el camión haciendo clic en el vehículo del mapa de juego o seleccionándolo en la lista de rutas y haciendo clic en el botón „Cambiar programa“.

Ahora, haz clic en el botón „Clonar vehículo“ en el programa para el camión. De este modo, habrás creado un nuevo programa para otro camión. Confirma este programa con el botón „Aceptar“ o vuelve a hacer clic en el botón „Clonar vehículo“.

Puedes seguir clonando programas hasta que no haya más vehículos disponibles en el depósito.

¿Qué beneficios puedo obtener?

Además de construir rutas, dedicarás mucho tiempo a gestionar asuntos administrativos y a investigar nuevas formas de hacer dinero. Transport-Giant pone a tu disposición una serie de mecanismos útiles para este propósito que describiremos a continuación.

Lista de rutas

Al principio del juego resulta fácil gestionar todos los vehículos. Lo único que tienes que hacer es observar los vehículos en las estaciones. Si los números se muestran en color verde, todo está en orden. Los números rojos indican que el coste de utilización supera tus beneficios o que no se ha entregado ninguna mercancía en la estación según el programa. Si gestionas varios vehículos, todo resulta algo más complicado. Por este motivo, cuentas con una serie de listas de rutas. Para abrir una lista de rutas, haz clic en el botón „Lista de rutas“ y selecciona el tipo de vehículo que desees. Las rutas (o los programas) aparecen en orden alfabético en la lista. Las rutas con el mismo nombre se organizan en una lista independiente para facilitar la gestión. Haz clic en el signo más del botón pequeño para ampliar la lista. Puedes ver el nombre de cada ruta (un método perfecto para ordenar correctamente las rutas) así como los ingresos actuales desde el comienzo de año, los ingresos del año anterior y los ingresos totales desde que se estableció la ruta. Asimismo, puedes ver los vehículos que recorren la ruta.

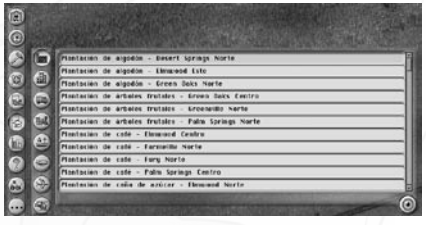
Si deseas seleccionar una ruta, haz clic en la lista de rutas. A continuación, haz clic en el botón „Ir a“. A partir de ese momento, el entorno de juego se centra automáticamente en el vehículo elegido.

Además, puedes abrir el programa para elegir una ruta concreta de la lista. Una vez más, selecciona la ruta que desees y haz clic en el botón „Programar“.

En caso de que ya no necesites una ruta concreta, selecciónala y haz clic en el botón „Descartar ruta“. Debes tener cuidado: no puedes deshacer este tipo de acción.

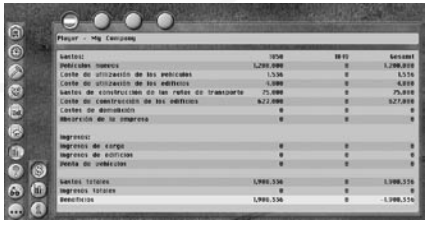
Lista de edificios

Ahora que has encontrado un almacén de leña, ¿deseas buscar el aserradero? Sigue adelante y busca en todo el mapa. Otra posibilidad es utilizar la lista de edificios.



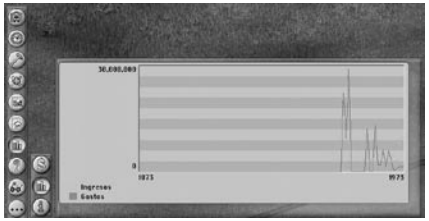
Haz clic en el botón „Lista de edificios“ y, a continuación, haz clic en el botón „Industria“. Aparecerá una lista de todas las industrias disponibles. Estas industrias aparecen ordenadas por orden alfabético. Ahora, debes buscar la entrada „aserraderos“ en la lista. Haz clic en el botón „Ir a“ y el entorno de juego se centrará automáticamente en el edificio. Mediante estos pasos también puedes buscar ciudades, atracciones y cualquier tipo de terminal.

Saldo



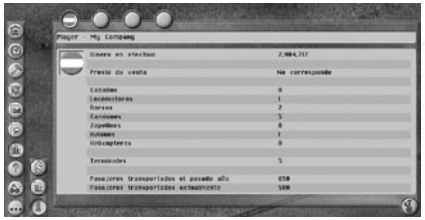
Haz clic en el botón „Estadísticas“ y selecciona „Saldo“ para obtener una perspectiva general de tus gastos e ingresos. Esta ventana muestra un resumen general de tus gastos e ingresos. La cifra más interesante es la que aparece en la parte inferior: se trata del total de pérdidas o beneficios.

Diagrama de ingresos y gastos



Haz clic en el botón „Estadísticas“ y selecciona el „Diagrama de ingresos y gastos“. Ahora tienes una visión general, independientemente de que el reloj juegue a favor o en contra de tu negocio. Al principio del juego, los gastos superan con mucho los ingresos. Sin embargo, al cabo de unos cuantos años debes ganar más dinero del que gastas.

Información de la empresa



El menú de información de la empresa proporciona una visión general del valor total de tu empresa, el número de vehículos y terminales que posees y el número de pasajeros que transportas al año (esto es muy importante para determinadas misiones). Haz clic en „Estadísticas“ y, a continuación, en „Información“.
Puedes leer el mismo tipo de información sobre todas las empresas de la competencia. No tienes más que hacer clic en los logotipos de las empresas situados en la parte superior.

Adquisición de empresas de la competencia

En este menú de información sobre las empresas también puedes comprar las empresas de la competencia. Si una empresa está en venta, el precio de compra aparece en la ventana.

Haz clic en el botón „Comprar“ si estás seguro de querer comprar la empresa.

Lectura de mensajes antiguos

¿Has cerrado un mensaje demasiado rápido? ¿No recuerdas qué fábrica ofrece los precios de transporte más bajos? No te preocupes, podrás leer todos los mensajes más adelante.

Haz clic en el botón „Noticias“ y selecciona „Mensajes“. A continuación, puedes ver una lista de los títulos de todos los mensajes que has recibido hasta el momento. Haz clic en el título que desees y, a continuación, haz clic en el botón „Mostrar vehículo o acontecimiento“. Aparecerán los mensajes de noticias antiguos y podrás volver a leerlos con toda tranquilidad.

Información de vehículos

Puede que desees saber en qué estado se encuentra un vehículo. Mueve el cursor del ratón sobre el vehículo que desees en el entorno de juego. Quizá quieras utilizar una velocidad de partida menor mientras consultas la información sobre el vehículo.

Si mantienes el cursor del ratón sobre el vehículo, aparecerá una ayuda con información sobre el vehículo.

En la parte superior aparece el nombre de la ruta. En la parte inferior puedes ver de dónde procede el vehículo y cuál es su próximo destino.

Un factor interesante es la velocidad actual en comparación con la velocidad máxima. Si el vehículo se ha sobrecargado, no podrá alcanzar la velocidad máxima. La carga del vehículo también se muestra en la ayuda.

En la siguiente línea puedes ver de qué tipo de vehículo se trata, su antigüedad, su estado actual y el nivel de agua (sólo para locomotoras de vapor).

Información de edificios

El sistema es el mismo que el de los vehículos: mueve el cursor del ratón sobre el edificio que desees del entorno de juego para obtener información detallada.

En la ayuda se muestra el nombre del edificio y la ubicación.

Justo debajo verás qué produce el edificio. La producción mensual mínima muestra cuántos vagones produce el edificio al mes sin contar el suministro de materias primas necesario.
Sólo podrás alcanzar el nivel de producción mensual máximo tras recibir el suministro de las materias primas necesarias.

Más abajo puedes ver cuántos vagones has recibido este mes.

En caso de que el edificio necesite materias primas, esta ayuda te muestra qué materias primas necesitas en concreto. Si no juegas en el nivel de dificultad mínimo, debes tener en cuenta que las industrias no aceptan cualquier cantidad de materias primas al mes.

Información de ciudades
Mueve el cursor del ratón sobre una ciudad para obtener información detallada sobre dicha ciudad.

La ayuda muestra el nombre y la población de la ciudad.

Sin embargo, es mucho más importante saber qué productos necesitan las ciudades y en qué cantidad: la ayuda proporciona esta información. Las cifras señalan el número de vagones al mes. La primera cifra indica cuántos vagones has entregado este mes y la segunda cifra equivale al número máximo de vagones que puedes entregar.

Las ciudades crecen y, con el tiempo, necesitan una mayor cantidad y variedad de productos. Por lo tanto, siempre es conveniente no perder de vista las ciudades.

Transporte de pasajeros
El transporte de pasajeros es otra buena forma de hacer dinero. No obstante, debes tener en cuenta que los pasajeros eligen el destino. Los pasajeros tienen claro dónde quieren ir y, en caso de no llegar a dicho destino, no habrá forma de convencerles de que vuelvan a viajar en tren, incluso aunque sea el medio más moderno y lujoso del mundo.

La información sobre las ciudades también muestra adónde quieren ir los pasajeros. Puedes encontrar información detallada sobre el número de pasajeros que desean viajar de una ciudad a otras.

Los programas para los trenes de pasajeros pueden incluir varias estaciones. Todos los pasajeros permanecen en el tren hasta que llegan a su destino. Esto se aplica al resto de los medios de transporte.

No obstante, los pasajeros no pueden cambiar de tren. Si no pueden llegar a su destino directamente, se quedarán en casa.

Transporte postal
Los criterios y reglas para el transporte postal son los mismos que para el transporte de pasajeros. Si deseas obtener más información, consulta el capítulo correspondiente.

Precios de transporte
Los precios de transporte están directamente relacionados con los ingresos. Cada producto del juego tiene un precio de transporte distinto. Por regla general, obtendrás menos beneficios con las materias primas que con los productos procesados.

Recuerda lo que hemos dicho al principio: no compras los productos que transportas. Por lo tanto, no tendrás que invertir dinero en esto. Tampoco venderás los productos: obtendrás el beneficio derivado de su transporte.

El precio de transporte obtenido depende de la distancia que recorras para transportar el producto. No pienses que es necesario recorrer largas distancias para enriquecerte. El precio se calcula en función de la conexión más corta entre dos ubicaciones. El hecho de que los vehículos opten por el camino más largo influye negativamente en los ingresos.

El precio de transporte obtenido también depende de la rapidez con que transportes el producto. Por este motivo, se calcula la velocidad media alcanzada. Debes ser muy rápido en el caso de determinadas mercancías para obtener un precio decente. Del hecho que el hierro no es un producto perecedero puedes deducir que no es necesario entregarlo muy rápido.
Las mercancías perecederas, especialmente los pasajeros y el correo, deben entregarse en sus destinos lo antes posible.

Por consiguiente, es muy posible que obtengas mejores precios en rutas más cortas con un vehículo más lento y de aceleración rápida que con un vehículo que puede ser muy rápido pero que tarda mucho en alcanzar la velocidad máxima.

Información adicional
Lamentablemente, no podemos incluir todos los trucos y consejos que tenemos para ti en este breve manual. No obstante, puedes echar un vistazo al sitio web oficial del juego: http://www.transportgiant.com

Puedes encontrar montones de trucos y consejos para TransportGiant en su sitio web. Además, puedes tener acceso al foro de discusión, donde puedes intercambiar opiniones e ideas sobre el juego con otros jugadores u obtener ayuda directamente de los desarrolladores.

Créditos

Project Lead and Game Design
Hans Schilcher

Programming
Dieter Bernauer-Schilcher (Lead)
Christian Charbula
Rafael Ubl
Markus Zeller

Graphics
Martina Lindenmayr
Hans Schilcher

3D-Graphic
Joe Reitinger (Lead)
Thomas Egelkraut
Jürgen Wagner
Martin Weinacht

Leveldesign
Thomas Egelkraut
Joe Reitinger
Hans Schilcher
Jürgen Wagner

Quality Assurance, Ebensee
Jürgen Maier

Music and Sound Effects
SmartSound
Joe Reitinger
Hans Schilcher

Project Controlling
Sabine Pendl

Production Assistance
Petra Magritzer

JoWooD Productions Software AG

Director Product Management
Robert Al-Yazdi

Marketing Director
Gerald Kossaer

International Localisation Manager
Nikolaus Gregorcic

Community Management
Marc „Plex“ Olbertz

Graphic Artist
Jaqueline Zweck

International Security & Protection Manager
Gerhard Neuhofer

International QA, Purchasing & Production Director
Fritz Neuhofer

Leadtester
Norbert Landertshamer
Robert Hernler
Reinhard Gollowitsch

Lead Assistance
Roland Gaal

Tester
Jörg Berger, Markus Brucher, Martin Bucher, Benedikt Ebli, Katharina Grassegger, Georg Grieshofer, Petra Grossegger, Oliver Helmhart, Barbara Hochwimmer, Andreas Kainer, Christian Kargl, Stefan Klaschka, Alexander Kumer, Rudolf Kussberger, Hedwig Matl, Mario Moser, Harald Ploder, Mihai Popescu, Stephan Radosevic, Eveline Rinesch, Walter Schmiedhofer, Gerald Schurl, Dagmar Tiefenbacher, Harald Fritz, Rene Kreuzbichler, Christian Pohlhammer, Peter Schicker, Anton Seicarescu, Griesser Sascha, Stefan BERNHART, Stefan Seicarescu, Mark Höflechner, Markus Griehsebner, Harald Egger, Florian Kriz, Peter Hirschler, Sascha Leitner, Markus Reiter, Martin Schwarzl, Gerald Sailer, Andreas Köberl, Dominik Bachner, Stefan Reitmaier, David Brucher, Michael Steiner, Markus Sölkner, Hannes Helmhart, Daniela Concin

TRANSPORT GIANT DOWN UNDER

Manual

Índice

Instalación 5
Inicio del juego 5
Información técnica 5
Asistencia técnica y atención al cliente 6
Línea de asistencia telefónica 6
Últimas novedades del juego 6
Introducción 6
Misiones 7
- Campaña Australia 7
- Requisito para ganar: facturación anual 8
- Requisito para ganar: facturación total 8

Cambios en comparación con el juego principal 8
- Reposición automática de vehículos 8
- Carga fácil 9
- Aviones 9
- Ingresos por vehículo 9

Señales 9
- Introducción 9
- Selección de señales 10
- Instalación de señales 10
- Eliminación de señales 10
- Señales para estaciones 10
- Dirección de las señales 10
- Señales de bloqueo 11
- Tramo con señales principales 11
- Rutas con tramos de paso 12
- Ruta con señales de bloqueo 13
- Señales y cambios de agujas 14
- Distancia de seguridad 14

Apéndice 15
- Tablas de tarifas de carga 15

Créditos 20

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria

Homepage JoWooD: www.jowood.com
Homepage „Transport Gigant": www.transportgiant.com

© 2004 by JoWooD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Developed by JoWooD Ebensee. All rights reserved.

PRECAUCIÓN DE SALUD

Algunas personas sufren ataques epilépticos al exponerse a destellos o ciertos patrones de iluminación en un entorno cotidiano. Estas personas también pueden sufrir ataques epilépticos al ver la television o jugar a videojuegos. Incluso jugadores que nunca hayan sufrido ataques pueden sin embargo padecer una condición epiléptica no diagnosticada. Consulta a tu médico si tú o algún familiar tuyo padecéis epilepsia.
Si sufres alguno de los siguientes síntomas, deja de jugar inmediatamente: Mareos, visión alterada, agarrotamiento muscular u ocular, desorientación, pérdida de conciencia del entorno y/o convulsiones.

Instalación

Enciende tu ordenador.

Cierra todas las aplicaciones y programas en funcionamiento.

Para poder instalar esta actualización en tu ordenador, debes tener previamente instalado el juego original "Transport Giant".

Introduce el CD de "Transport Giant: Down Under" en la unidad de CD-ROM.

Si tienes activada la función de Reproducción automática, el programa de instalación comenzará automáticamente en unos segundos.
Si el programa de instalación no se inicia de forma automática, es porque la función de Reproducción automática está desactivada. En ese caso, simplemente haz doble clic en el icono del CD-ROM que encontrarás en el escritorio y a continuación, en el archivo setup.exe.

Para instalar el juego, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

Inicio del juego

Para abrir el juego, haz doble clic en el icono de Transport Giant de tu escritorio.

Si lo prefieres, también puedes hacerlo desde el menú Inicio de Windows.

Comprueba en cualquier caso que el CD 1 de Transport Giant esté insertado en la unidad del CD-ROM antes de intentar jugar.

Información técnica

Es recomendable cerrar el resto de aplicaciones en funcionamiento y demás programas activos antes de ejecutar el juego.

Algunos salvapantallas pueden interferir con las imágenes del juego. Por esta razón, te recomendamos desactivarlo antes de empezar a jugar.

Puedes cambiar de aplicación mientras estés jugando. Sin embargo, con algunas tarjetas gráficas, esto puede causar problemas de visualización en el juego. La mejor opción es cerrar el juego siempre que quieras trabajar con otros programas.

Si tienes problemas con la visualización de imágenes del juego, comprueba

que el controlador de tu tarjeta gráfica esté actualizado. Para descargar la última versión del controlador de tu tarjeta gráfica, visita la web del fabricante.

Últimas novedades del juego

¡Ponte al día de las últimas noticias y de mucho más! ¡Visita la web del juego!
Además, podrás acceder a foros de discusión para intercambiar opiniones sobre el juego con otros jugadores.

http://www.transportgiant.com

Introducción

¿A quién no le fascina el continente más pequeño o la isla más grande del mundo? Su flora y fauna autóctonas no es lo único que Australia nos ofrece. La red de transporte también se rige por sus propias normas, mostrando exóticos aspectos.

Por ejemplo, ¿sabías que la red ferroviaria australiana no se completó de verdad hasta después de 1980? Hasta entonces, la red no estaba ni siquiera conectada. Por ello, no todos los trenes cumplen el mismo papel en Australia. Mientras las áreas con mayor población cuentan con un sistema de ferrocarril extenso y bien ubicado, otras zonas de Australia nunca han estado conectadas a la red. Si tienes suerte, divisarás uno de esos larguísimos trenes recorriendo lentamente las llanuras y cargado de enormes cantidades de hierro. En esos casos, no es raro tener que esperar 15 minutos en un paso a nivel. Y si de verdad te cruzas con un tren así, más vale que te pares a esperar. Estos colosos no frenan nunca, encuentren lo que encuentren a su paso.

En Australia, los trenes sirven principalmente para transportar mercancías. El transporte de pasajeros no es significativo, excepto en ciertas rutas suburbanas. En consecuencia, Australia no dispone de trayectos de alta velocidad, como Europa o EE.UU.

¿Pero qué impresiona tanto como los enormes trenes cargados de hierro y es conocido en todo el mundo? Los trenes de carretera. Los monstruos del asfalto. Con una longitud que llega a superar los 50 metros, estos mastodontes poco tienen que ver con los camiones a los que estamos acostumbrados. Incluso hoy en día, estos camiones son un factor clave del sector del transporte en determinadas regiones. Los turistas, especialmente, disfrutan del cosquilleo que sienten en el estómago cuando intentan adelantar a estos vehículos, algo muy peligroso. De hecho, lo más prudente es apartarse completamente de la calzada al sonido de sus potentes bocinas, que anuncian que se aproxima un camión de hasta cinco tráileres cargado de hierro. ¿O qué pensarías si el conductor del vehículo que te acompaña te gritara con tono calmado: “¡Eh, amigo, más vale que te apartes de la carretera si no quieres morir arrollado!”?

Tampoco podemos olvidar el sector industrial de Australia, por supuesto. Por ejemplo, se puede transportar huevos de avestruz, kiwis, carne de canguro o incluso ópalos.

Esperamos haber podido transmitirte una ligera idea del atractivo de este continente y ahora, antes de empezar, queremos darte las gracias por comprar esta actualización.

¡Diviértete a toda máquina!

Misiones

Campaña Australia

Esta actualización te ofrece la posibilidad de jugar una nueva campaña con 12 misiones.
Las misiones están basadas en hechos reales de la historia de Australia, desde la primera fiebre del oro, cuando se cruzó por primera vez el continente para acabar la red ferroviaria, hasta poco antes del comienzo del nuevo milenio. Como de costumbre, selecciona la campaña Australia, ahora desde el menú Campaña extendido.

Requisito para ganar: facturación anual

Te presentamos un nuevo requisito para completar con éxito las misiones: tu facturación anual.

Quizá te suene complicado, pero es muy simple. La facturación anual es la suma de todos tus ingresos en un año. Para este cálculo, no se toman en cuenta los gastos que tengas. Por ello, en estas misiones, tienes la oportunidad de intentar aumentar tus ingresos hasta el último minuto. ¡Aunque no te quede nada descontando los gastos!

Puedes llegar a cumplir la facturación anual establecida durante el año que prefieras. Una vez que lo consigas, habrás completado la misión. Por lo tanto, puedes ganar estas misiones incluso antes de que el tiempo se agote.

Puedes consultar tu facturación anual actual en el menú “Objetivo de la misión”. Si lo prefieres, también lo encontrarás en el balance general, en el apartado “Ingresos totales”. Aquí también podrás comparar tu facturación anual actual con la de otros años, lo que te permitirá determinar si estás progresando o no.

Requisito para ganar: facturación total

Otro nuevo requisito para ganar es la facturación total. Como en el caso de la facturación anual, aquí sólo cuentan los ingresos. No obstante, aquí se calculan tus ingresos totales desde el comienzo de la misión.

En estas misiones, no tienes por qué contar con fondos una vez descontados los gastos: la facturación es lo único que cuenta. Puedes intentar aumentar dicha facturación hasta el último segundo de tu tiempo sin preocuparte por los gastos.

Cambios en comparación con el juego principal

Reposición automática de vehículos

Ahora cuentas con la posibilidad de reemplazar automática e inmediatamente tus vehículos en caso de avería. Activa esta opción en el menú “Opciones” durante la partida. Si lo prefieres, también puedes desactivar esta opción en cualquier momento.

Los vehículos averiados siempre se sustituyen por otros del mismo tipo. Aunque ciertos tipos de vehículos ya no estén disponibles en el mercado, tu gerente de flota contactará con los respectivos fabricantes. Por supuesto, si el modelo solicitado está incluido en tu flota, te entregarán uno de repuesto sin problemas.

Carga fácil

A menudo, te encontrarás situaciones en las que querrás o deberás cargar un tren largo con grandes cantidades de la misma mercancía, por ejemplo.
Antes, tenías que hacer clic en el botón de flecha con cada producto que querías cargar, pero ahora este proceso es mucho más sencillo y rápido.
Simplemente, selecciona la última ranura que quieres cargar en el programa. Selecciona a continuación el producto deseado y mantén pulsada la tecla Intro del teclado mientras haces clic en el botón de flecha. Así, el programa se completará con este producto, de izquierda a derecha, hasta llegar a la primera ranura o a la ranura asignada a este producto.

También puedes aplicar este método para eliminar productos del programa.

Aviones

Los controladores aéreos han progresado mucho desde la última versión del juego; ahora trabajan como un auténtico equipo de profesionales en su campo. Antes, los aviones del programa principal siempre tenían prioridad. Eso provocaba enormes esperas para los aviones, que se veían obligados a desperdiciar tiempo y combustible sobrevolando el aeropuerto hasta que recibieran permiso para aterrizar.

Ahora, el sistema de prioridades ha cambiado. Los aviones en vuelo tienen absoluta prioridad en comparación con los que están en tierra.
En cuanto un avión entra en el campo de aproximación, un controlador aéreo lo inscribe en una lista de espera. Mientras haya aviones en vuelo esperando y plazas de aparcamiento disponibles, los aviones en tierra no despegarán.
Este procedimiento garantiza que las listas de espera no se prolonguen.
Además, se ha aumentado el espacio aéreo alrededor del aeropuerto. Así, podrás desplazar un avión a su plaza de aparcamiento y, al mismo tiempo, enviar otro a la pista de despegue.

Ingresos por vehículo

Ahora puedes saber los ingresos totales generados por cada vehículo consultando el cuadro de información correspondiente. Para activar este cuadro, sitúa el cursor sobre el vehículo que prefieras.

Señales

Introducción

Las señales constituyen un asunto complejo que a menudo discuten y tratan muchas personas en el mundo real del ferrocarril. Los trenes necesitan la ayuda de las señales para funcionar adecuadamente sin provocar accidentes. Sin embargo, no siempre garantizan seguridad y

un tránsito fluido. Sin asistencia de la logística humana, el sistema de señalización no serviría para prevenir atascos o retrasos.

Las señales nunca son un tema fácil de tratar, ni siquiera en “Transport Giant”. Esta opción sólo es recomendable para jugadores expertos.

La señalización no es obligatoria en “Transport Giant”, sino un detalle adicional. ¡No necesitarás señales para registrar ganancias espectaculares ni para construir un complejo sistema de transporte!

En el juego, la señalización se rige por sus propias normas. Dichas normas son necesarias, ya que es imposible calcular e integrar el factor humano. Así pues, deberás ajustarte a ellas. Recuerda que no puedes construir un sistema / red que funcione si no cumples esta normativa.

Obviamente, las señales absorben capacidad del sistema. Por ello, asegúrate de utilizar esta opción en un ordenador bien equipado.

Selección de señales

Puedes elegir si utilizar o no señales en el menú “Nivel de dificultad”, al comienzo de un nuevo mapa infinito o una misión.

En las partidas ya guardadas, no se puede modificar esta opción. Eso significa que si comienzas una partida sin señales, no podrás incorporarlas durante el transcurso de la misma.

Instalación de señales

Para instalar señales, utiliza el mismo menú que para construir vías o estaciones.
Selecciona el símbolo que prefieras en el menú. Así, podrás añadir todas las que quieras al escenario del juego. Las señales se colocan sobre las vías.

Eliminación de señales

Selecciona el símbolo “Eliminar” en el menú “Construir vías”. De este modo, podrás retirar las señales instaladas. Cuando quieras eliminar una señal, comprueba que no estás retirando las vías cercanas haciendo clic en la ubicación exacta de la señal.

Señales para estaciones

Las estaciones siempre están protegidas con señales principales. ¡Se colocan automáticamente y no se pueden eliminar!

Dirección de las señales

Con el fin de que el sistema de señalización resulte comprensible para los novatos de Transport Giant, las señales instaladas afectan a ambos sentidos.
Si se trata de señales múltiples, la parte superior se refiere a la dirección que va de abajo a arriba (desde la perspectiva del jugador, tal y como se ve en pantalla), mientras que la parte inferior se refiere a la otra dirección.

Señales de bloqueo

Las señales de bloqueo son muy fáciles de entender. La parte de una ruta localizada entre dos señales de bloqueo se cierra al paso cuando un vehículo accede a ella para cualquier otro transporte que quiera cruzarse o ir en dirección contraria al primero.

Las señales de bloqueo sirven principalmente para incrementar el tráfico en una dirección por rutas de una sola vía. Para más información, sigue leyendo.

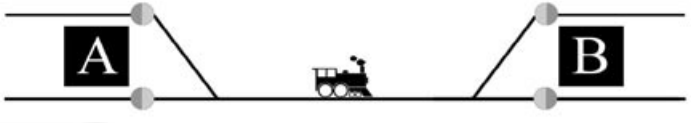
Señales principales

Las señales principales son más “inteligentes” que las de bloqueo. No obstante, también son más difíciles de comprender.
Los tramos acotados por señales principales constituyen tramos de bloqueo más importantes comprendidos entre dos señales principales contiguas. Dentro de estos tramos se pueden instalar señales de bloqueo para establecer tramos secundarios.

Dichas señales bloquean un tramo en el mismo sentido que las señales de bloqueo. Sin embargo, si colocas señales de bloqueo adicionales, las principales funcionarán de acuerdo a la dirección de avance del vehículo que recorra en ese momento la zona. De este modo, ese tramo queda restringido para un cierto sentido de circulación. Puedes viajar por tramos secundarios en la misma dirección, pero nunca en sentido contrario.

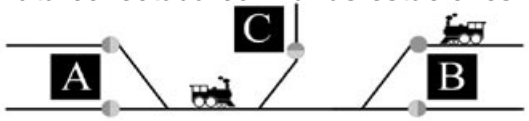
Ejemplos:

Tramo con señales principales



Dos estaciones están aseguradas mediante señales principales (automáticamente). En cuanto el tren se aproxima a la ruta, todo el tramo queda bloqueado. De este modo, resulta imposible que varios vehículos recorran la vía al mismo tiempo. El resto de trenes tendrán que esperar en la estación hasta que la ruta esté despejada.

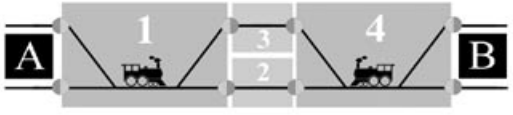
Ruta conectada con varias estaciones



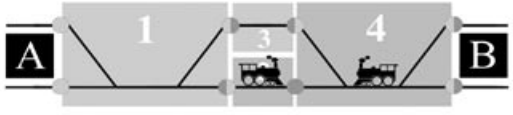
Aquí se aplican las mismas normas que en el ejemplo anterior. Todas las estaciones están aseguradas con señales principales, creando un tramo de bloqueo extenso. De nuevo, sólo un tren puede recorrer la ruta despejada entre las estaciones.

En otras palabras, un tramo de ruta pertenece a un tramo de bloqueo, si se conecta mediante cambios de agujas.

Rutas con tramos de paso

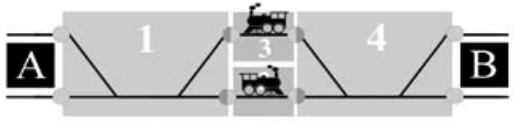


En esta ruta, pueden circular varios trenes al mismo tiempo. Aquí vemos un total de 4 tramos de bloqueo (1-4) asegurados mediante señales principales.



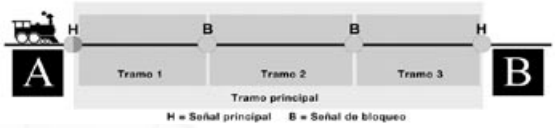
Si un tren sale ahora de A, entrará en el tramo de bloqueo 1, que quedará cerrado al resto de trenes. Al mismo tiempo, un tren sale de B en dirección a A, restringiendo el tramo de bloqueo 4.

La primera ruta del tren entra en el tramo de bloqueo 2. Tan pronto como este tren y todos los vagones abandonan el tramo 1, esta vía queda despejada y vuelve a estar disponible para un nuevo tren, y, en su lugar, el tramo de bloqueo 2 queda cerrado.

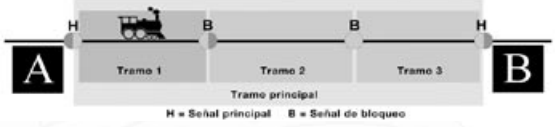


El tren debe esperar ahora a que el segundo tren entre en el tramo de bloqueo 3 para que el tramo 4 vuelva a quedar disponible.

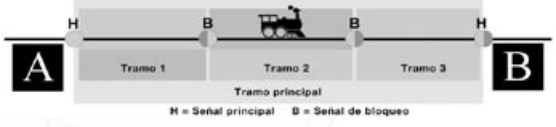
Ruta con señales de bloqueo



En este ejemplo, se aprecia la función de las señales de bloqueo. La ruta está asegurada mediante señales principales en las estaciones y señales de bloqueo intermedias.
Esta configuración crea un tramo principal extenso y tres tramos de bloqueo.



Un tren sale ahora de A en dirección a B. El tren se encuentra en la sección de bloqueo 1, por lo que el tramo de bloqueo queda cerrado. Sin embargo, el tramo de bloqueo 2 está despejado porque no hay ningún tren recorriéndolo (vía asegurada con señales de bloqueo). Aún así, no se permite el paso de trenes en sentido contrario, porque el tramo principal A-B está bloqueado para ello (asegurado con señales principales).



Ahora que el tren ha llegado al tramo 2, es esta zona la que queda bloqueada. Sin embargo, podría entrar un tren desde A en el tramo de bloqueo 1.
Esto es así porque la señal principal detecta que otra señal de bloqueo asegura la ruta entre el tren que acaba de salir de A y el que ha partido anteriormente.

Mediante este método, hasta tres trenes pueden recorrer la ruta entre A y B en el mismo sentido. Sin embargo, sólo se permite el tránsito de un tren por cada tramo de bloqueo.

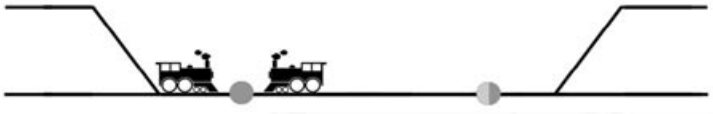
Conclusión: cuando utilices señales principales para asegurar una ruta, sólo un tren podrá circular entre esas estaciones, pero si instalas señales de bloqueo como método adicional para asegurar la vía, podrás conseguir que circule más de un tren por dicha vía en el mismo sentido.

Señales y cambios de agujas

Si utilizas señales en los cambios de agujas, debes situarlas en las dos vías que convergen. Si no, el sistema no funcionará adecuadamente.

Esto es correcto

¡Y esto incorrecto!



Si colocas señales en cambios de agujas de forma incorrecta, puedes crear atascos. Los trenes acabarán uno enfrente de otro a cada lado de la señal, y ninguno podrá proseguir su camino.

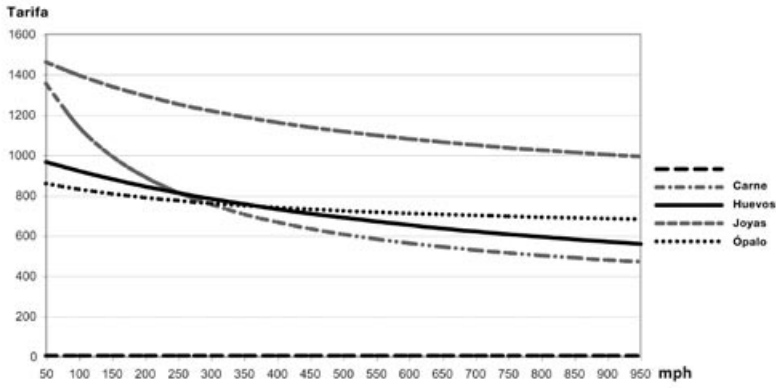
Distancia de seguridad

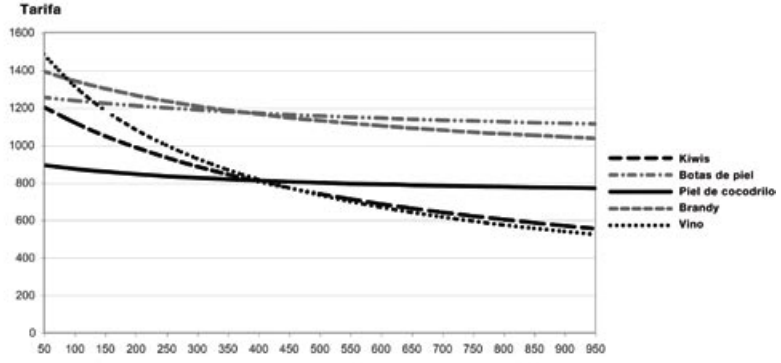
Tendrás que respetar una cierta distancia de seguridad. Esta distancia es equivalente aproximadamente a la longitud de cuatro vagones, es decir, como si la longitud real del tren fuera 4 vagones mayor que los que en realidad lleva.

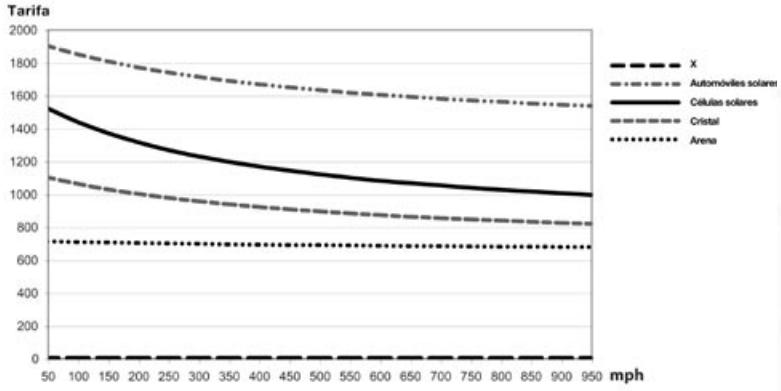
Nunca olvides esta norma de seguridad, sobre todo al cambiar de tramo. Los tramos de bloqueo deben medir, como mínimo, como el tren más largo de la ruta más otros 4 vagones, de modo que los trenes siempre quepan sin problemas entre las señales que aseguran la ruta.
¡Si no, el final (invisible) del tren bloquearía la señal que ha dejado atrás!

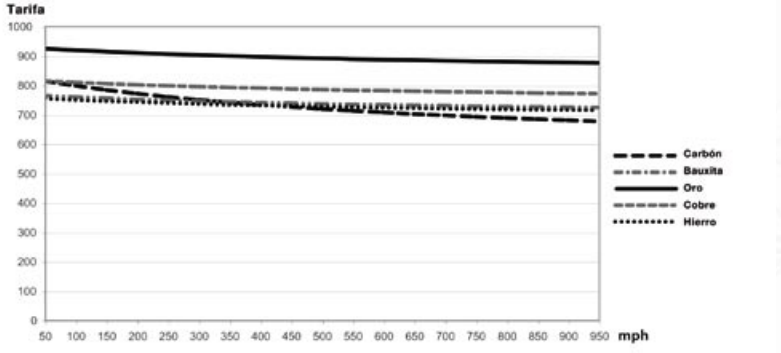
Apéndice

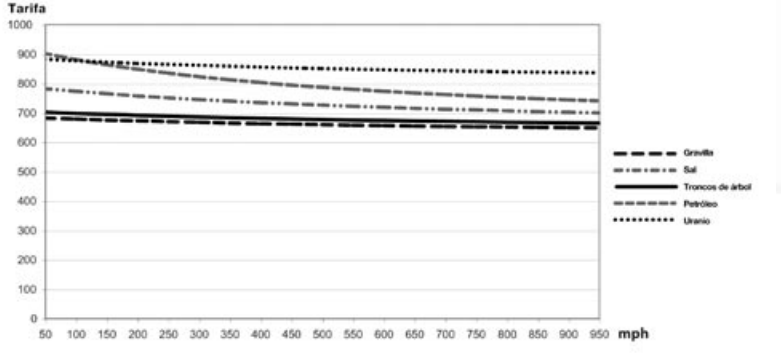
Tablas de tarifas de carga

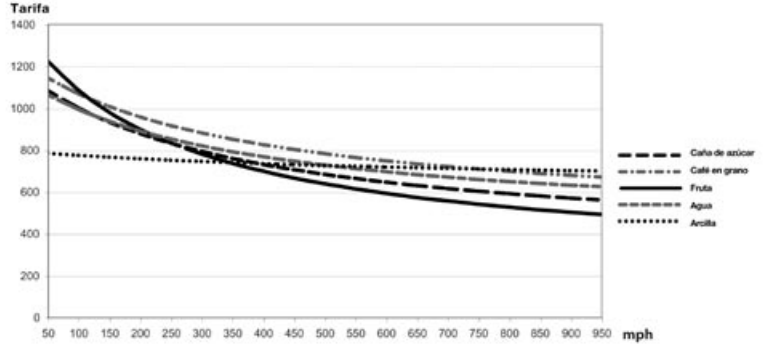


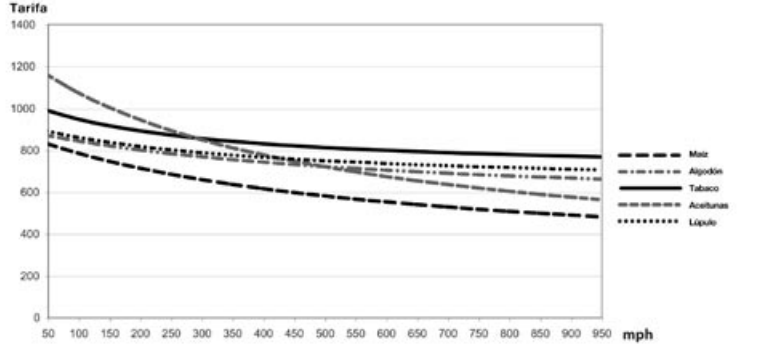


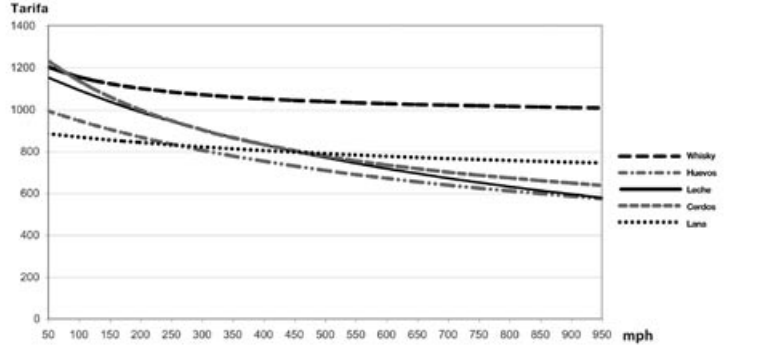

Tarifa
2000
1800
1600
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950 mph
X
Automóviles solares
Células solares
Cristal
Arena

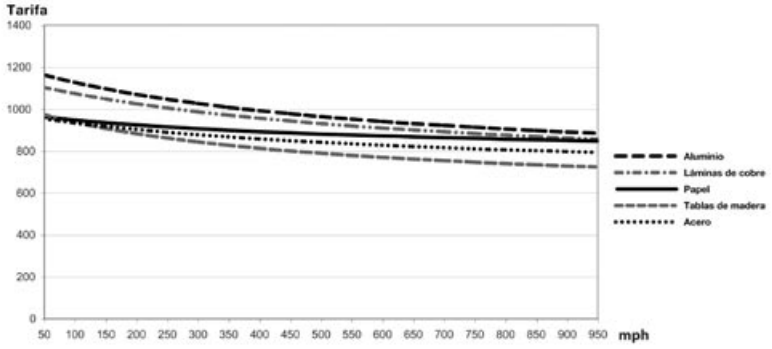

Tarifa
1000
900
800
700
600
500
400
300
200
100
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950 mph
Carbón
Bauxita
Oro
Cobre
Hierro

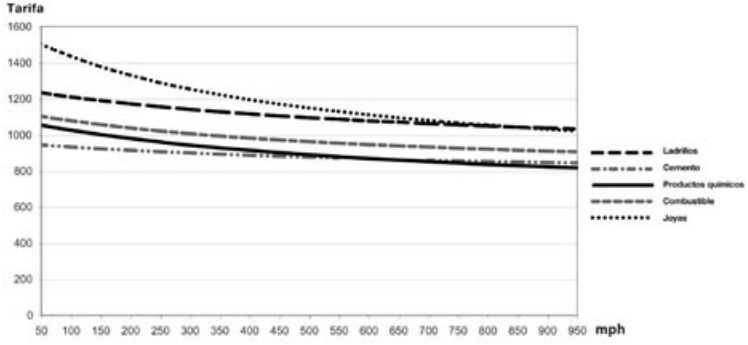

Tarifa
1000
900
800
700
600
500
400
300
200
100
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950 mph
Grava
Sal
Troncos de árbol
Petróleo
Uranio

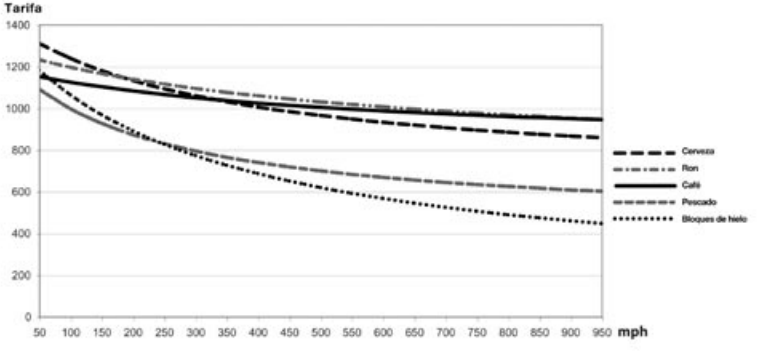

Tarifa
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950 mph
Caña de azúcar
Café en grano
Fruta
Agua
Arcilla

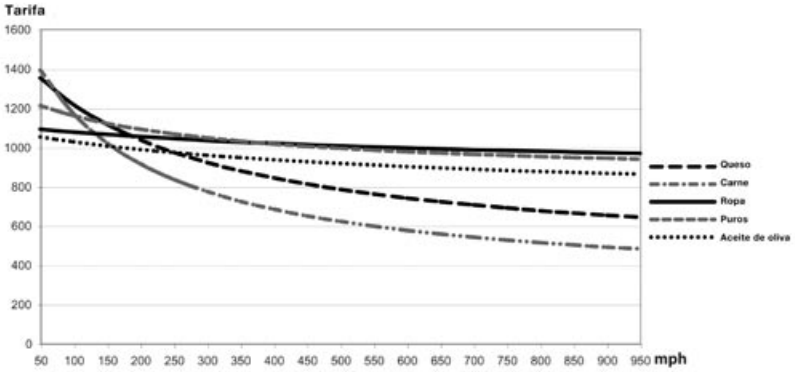

Tarifa
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950 mph
Maíz
Algodón
Tabaco
Aceitunas
Lúpulo

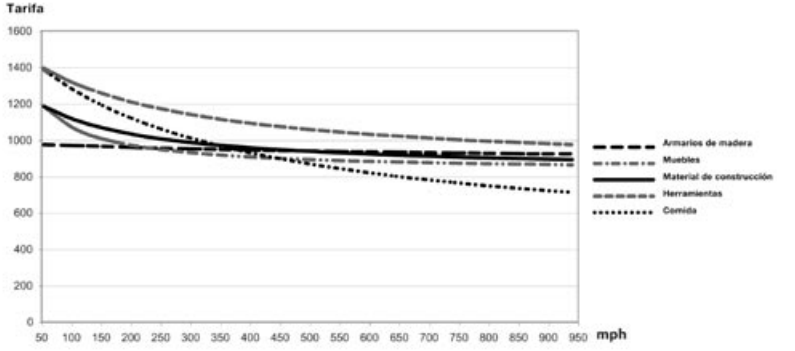

Tarifa
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950 mph
Whisky
Huevos
Leche
Cerdos
Lana

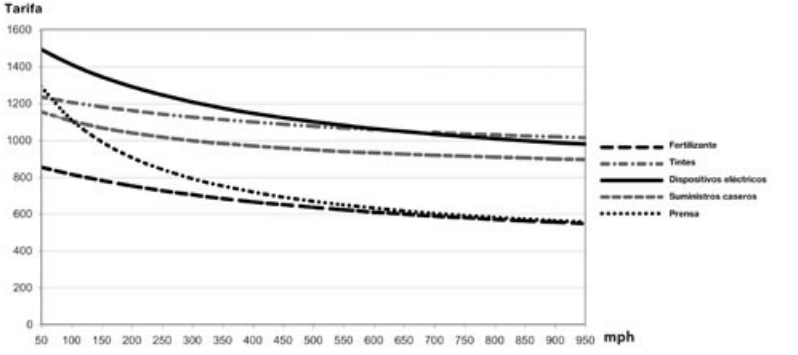

Tarifa
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950
mph
Aluminio
Láminas de cobre
Papel
Tablas de madera
Acero

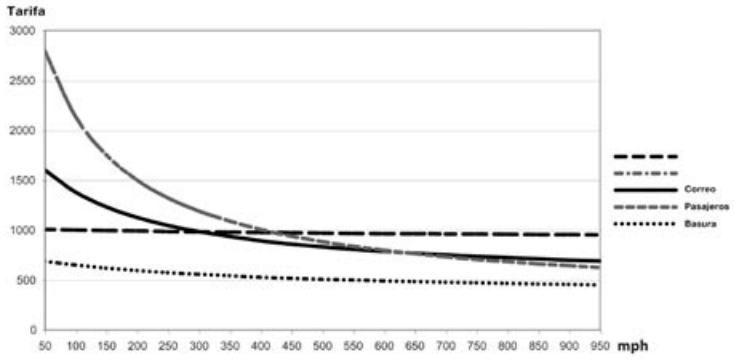

Tarifa
1600
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950
mph
Ladrillos
Cemento
Productos químicos
Combustible
Joyas


Tarifa
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950
mph
Cerveza
Ron
Café
Pescado
Bloques de hielo


Tarifa
1600
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950
mph
Queso
Carne
Ropa
Puros
Aceite de oliva


Tarifa
1600
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950
mph
Armarios de madera
Muebles
Material de construcción
Herramientas
Comida


Tarifa
1600
1400
1200
1000
800
600
400
200
0
50 100 150 200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 750 800 850 900 950
mph
Fertilizante
Tintes
Dispositivos eléctricos
Suministros caseros
Prensa



Créditos

Project Lead & Game Design
Hans Schilcher

Programming
Dieter Bernauer-Schilcher (Lead)
Christian Charbula
Rafael Ubl
Markus Zeller

Graphics
Martina Lindenmayr
Hans Schilcher

3D-Graphics
Joe Reitinger (Lead)
Thomas Egelkraut
Jürgen Wagner
Martin Weinacht

Leveldesign
Thomas Egelkraut
Joe Reitinger
Hans Schilcher
Jürgen Wagner

QA Ebensee
Jürgen Maier

Music und Soundeffects
SmartSound
Joe Reitinger
Hans Schilcher

Productions Assistant
Petra Magritzer

JoWooD Productions Software AG

Producer
Schilcher Johann

Director Product Management
Jan Wagner

Product Manager
Arnold Pötsch

Director International Marketing Management
Gerald Kossaer

International Localisation Manager
Gennaro Giani

Lead Graphic Artist
Sabine Schmid
International Security & Protection Manager
Gerhard Neuhofer

Head of Int. Production & Purchasing
Silke Schoiswohl

Website Management
Martin Langbrugger
Ernst Satzinger
Johann Ertl

Community Management
Marc „Plex“ Olbertz

Sales
Susanne Kania
Georg Klotzberg
Emmanuel Denis
Richard Grantham

QA Manager
Robert Hernler

Leadtesters
Stefan Seicarescu

Testers
Jörg Berger
Markus Brucher
Martin Bucher
Uwe Drescher
Benedikt Ebli
Harald Fritz
Katharina Grassegger
Georg Grieshofer
Petra Grossegger
Anton Handl
Oliver Helmhart
Barbara Hochwimmer
Andreas Kainer
Christian Kargl
Stefan Klaschka
Alexander Kumer
Rudolf Kussberger
Peter Lippusch
Hedwig Matl
Mario Moser
Harald Ploder
Mihai Popescu
Stephan Radosevic
Stefan Reitmaier
Eveline Rinesch
Walter Schmiedhofer
Gerald Schurl
Thomas Schwarzl
Matthias Thurner
Dagmar Tiefenbacher

**© 2005 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by JoWooD Ebensee. All rights reserved.**

ROTRANSA0004MAN